フロム新作は次世代Xboxで開発中！／Xboxタイトル2004年のナンバーワンは?

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2005 JUN. 6月号 特別定価 630Yen

発表! 読者が選ぶベストゲームはどれだ?
Xbox Game Awards 2004

緊急速報
KOF マキシマムインパクト マニアックス

人気ゲーム総力特集!
Forza Motorsport
Fable
スパイクアウト バトルストリート
DEAD OR ALIVE Ultimate

特報
ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～
コンカー ライブ&リローデッド
ビートダウン
レッド・デッド・リボルバー
カプコン ファイティング ジャム

特別対談! 次世代Xboxで開発中のタイトルとは?
フロム・ソフトウェア 神 直利氏 × マイクロソフト 泉水 敬氏

特別付録
2002年2月から2005年2月までの発売タイトルを網羅!
Xboxパーフェクトカタログ2005

攻略
スプリンターセル パンドラトゥモロー
レインボーシックス3 ブラックアロー
スター・ウォーズ リパブリックコマンド

ファミ通.com




Microsoft
XBOX
LIVE
Xbox Live スタータキット
BUNGIE
ブロードバンド専用
Xbox専用


自分と、クルマを鍛え上げて、勝利を奪え。
フォルツァ モータースポーツ
2005年5月12日 発売予定
希望小売価格 6,800円(税抜)
それは最新鋭のシミュレーションテクノロジーが実現する、進化したレーシングシミュレータ。
230車種以上のクルマと、多彩な実在チューニングパーツを収録し、無限のカスタマイズが可能。
勝利を奪い取るためのチューニングと、勝利を彩るためのドレスアップをキメる。
これまで体験できなかった、真のドライビングがここにある。
いま、レースの中で、君のすべてが問われる。
YOU ARE WHAT YOU RACE
FORZA MOTORSPORT
www.xbox.com/jp/forza/
Xbox Live 対応 ‒ オンライン8人対戦、スコアボード、チーム戦など
CERO 全年齢
Ferrari
Microsoft game studios
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

あの人気作が、プラチナコレクションとして新価格で登場！

Platinum Collection

2,800円～





紅の海 Crimson Sea

海中都市や砂の惑星、燃え盛る恒惑星など、さまざまな惑星で闘うSFアクション。ゲーム中に入手できる多彩なパーツを組み合わせることで、プレイヤーだけのオリジナル戦器が完成する。近距離用、遠距離用、連射型、単発型など、戦闘スタイルに合わせてカスタマイズ。綿密に戦略を立て、無数の敵をなぎ倒せ！ 希望小売価格2,800円(税抜)



MUZZLE FLASH

Xbox *Live*™対応、戦場を舞台にしたミッションクリア型コンバットアクションゲーム。武装テロ集団を破壊するのが君のミッションだ。最大8人までのマルチプレイが可能なオンラインモードでは、バトルロワイヤル状態の個人戦とチームに分かれて戦う協力プレイの双方に対応。ボイスチャットを駆使し、世界中のライバルから勝利を奪い取れ！ 希望小売価格2,800円(税抜)



「Xbox® プラチナコレクション」新作　好評発売中

XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

C O N T E N T S

ファミ通Xbox 6月号

特別企画 Part1 読者が選ぶ最優秀作品は!?
Xboxゲームアワード2004結果発表編 052

特別企画 Part2 ついに明かされる脅威のパワーを検証！
次世代ゲームマシンのテクノロジーを徹底検証する！ 073

特別対談 **神 直利×泉 水敬 050**

緊急速報
KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX 012

4大ゲーム総力特集

Forza Motorsport	014
Fable	022
スパイクアウト バトルストリート	034
DEAD OR ALIVE Ultimate	044

X SPECIAL

ジェイド エンパイア～翡翠の帝国～	060
Conker : Live and Reloaded	064
ビートダウン	066
レッド・デッド・リボルバー	068
CAPCOM FIGHTING Jam	070

X攻略

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー	082
コンスタンティン	088
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー	092
スター・ウォーズ リパブリック コマンド	096

Xbox International

海外ゲームMANIAX	100
Xbox Liveで使える英会話講座	102

ファミ通Xbox Express	006	Phantom Dust LABORATORY	106
New Game Cross Review	011	MY Xbox Game Life	107
Team NINJA FREAKS	046	XboxイチオシSHOP@ファミ通Xbox	108
READER'S box	076	編集長日記	109
Xboxコミュニティーライフ	103	X Schedule	113
HEY！ HEY！ Halo!!	104	X Present&アンケート	114

発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 Tel 0570-060-555（代表）

スペック内 記号の見かた

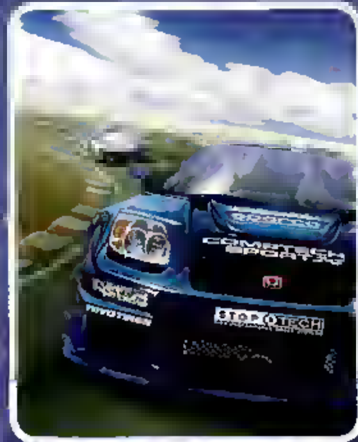
● プレイ人数
最大4人 ＝本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 ＝システムリンク時は、最大16人プレイの意
― ― ＝ともにプレイ人数が未定の場合

● 対象年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
＝恋愛 ＝恐怖 ＝飲酒・喫煙
＝セクシャル ＝ギャンブル ＝麻薬
＝暴力 ＝犯罪 ＝言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP ＝オンライン プレイ
OP 最大8人 ＝オンラインプレイは、最大8人の意
OP ― ＝オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL ＝コンテンツダウンロード
VC ＝ボイスチャット
SR ＝スコアランキング

ファミ通 Xbox

COVER



『Forza Motorsport』
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

Xbox パーフェクトカタログ 2005



ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

CAPCOM FIGHTING Jam	070
KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	012
Conker : Live and Reloaded	064
コンスタンティン	011,088
ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	060
スター・ウォーズ リパブリックコマンド	096
スパイクアウト バトルストリート	034
DEAD OR ALIVE Ultimate	044
トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー	082
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー	092
ビートダウン	066
ファントムダスト	106
Fable	022
Forza Motorsport	014
Halo 2	104,107
レッド・デッド・リボルバー	011,068

有力メーカーが続々と次世代Xboxに集結！

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.040

北米における参入メーカーが発表

4月8日，北米における次世代Xbox参入メーカーが発表！ 今回明らかにされたのは，ファースト，セカンドパーティー11社に，サードパーティー24社を加えた合計35社。今回の参入メーカーは，全世界で5億本以上のXbox向けのタイトルを販売しており，2004年度のXbox向けゲームの売上の70パーセントを占める。まさに，名実ともにアジア・米・欧のトップブランドが出揃った，豪華な陣容となっているのだ。

この件に関してマイクロソフトコーポレート バイスプレジデントであるピーター・ムーア氏は「HD時代のゲーム展望に命を吹き込む鍵を握っているのは，世界中で何千人ものインタラクティブエンターテインメントを楽しむユーザーの歴史を形作ってきた，トップクラスのパブリッシャーや開発者であり，我々のパートナーです。こうしたすばらしいパブリッシャーや開発者の面々は，夢でしか実現できないようなゲーム体験をユーザーに提供し，最終的にはビデオゲームをエンターテインメント界のナンバーワンの存在にしようという意欲に燃えております」との抱負を述べている。

今年に入って，次世代Xbox関連の発表が相次いでいるマイクロソフト陣営だが，今回の参入メーカー発表でもさらにライバル陣営に先行。次世代機のプロジェクトが順調であることをうかがわせた。この5月にはいよいよ次世代Xboxの正式なお披露目が控えており，ますます期待が高まるばかり。まずは，今回発表された全35社の陣容を紹介しよう。



↑3月のGDCでは明確にされなかった参入メーカーが，ついに正式に発表された。

ファースト/セカンドパーティー	本社の所在地	詳細
BioWare	加	「ジェイドエンパイア」など良質のタイトルを多数手掛けることで知られる，実力派の開発メーカー
Bizarre Creations	英	「プロジェクトゴッサムレーシング」シリーズで一躍ゲームファンに名を馳せた，イギリスのメーカー
Bungie Studios	米	マイクロソフトの子会社。Xboxナンバーワンタイトル「Halo」シリーズの開発メーカーとしておなじみ
Epic Games	米	「アンリアルチャンピオンシップ」シリーズを開発。高評価の開発ツール"アンリアルエンジン"も手掛ける
FASA Studio	米	「クリムゾンスカイ」や「メックアサルト」などの開発元として，Xboxファンにもすっかりおなじみ
Lionhead Studios	英	欧州を代表するクリエーターであるピーター・モリニューが率いる開発スタジオ。「Fable」などを手掛ける
Rare	英	2003年にマイクロソフトの子会社に。「グーリーズ」や「Conker」など，良作を多数リリースしている
Real Time Worlds	英	「グランド・セフト・オート」などを手掛けたスタッフが集結した開発会社。ただいまMMORPGを研究中
ミストウォーカー	日	日本を代表するクリエーターの坂口博信氏率いるゲームスタジオ。次世代Xboxでは2本のRPGを開発中
ゲームリパブリック	日	人気クリエーター岡本吉起氏が設立。現在は同氏の指揮のもと，複数の次世代Xboxタイトルを開発中だ
キュー エンタテインメント	日	人気クリエーター水口哲也氏が，満を持して次世代Xboxに参入。ただいま，"アクション"を開発中とか

サードパーティー	本社の所在地	詳細
2Kgames	米	米大手Take Two Interactiveの子会社。レースゲームやミリタリーものなどを多数リリースしている
アクティビジョン	米	「DOOM3」をリリースして話題を呼んだ米大手パブリッシャー。映画原作タイトルにも積極的に取り組む
アタリ	仏	「V-RALLY」や「ENTER THE MATRIX」シリーズなどで知られる，欧州を代表する大手メーカー
バンダイ	日	次世代Xboxでは，「機動戦士ガンダム」などのキャラクターものに大いに期待したいところだ
Bethesda Softworks	米	日本ではあまりなじみがないが，「Morrowind」シリーズなどが北米では人気のパブリッシャーだ
カプコン	日	現行機ではコンスタントにタイトルをリリースし，ファンからの支持も高い。もちろん次世代機でも期待大
Codemasters Software	英	Xboxでは，サッカーゲームやレースゲームなどのスポーツタイトルを中心に多数リリースしている
アイドス	英	「ヒットマン」シリーズなどのシブいタイトルを，Xbox向けに多数投入しているイギリスのメーカー
エレクトロニック・アーツ	米	いわずと知れた世界最大のソフトメーカー。日本の次世代Xbox市場では，より本格的な参入が期待される
フロム・ソフトウェア	日	国内ではXboxに積極的に取り組む一社。開発力には定評がある。今回，日本市場への参入も正式に発表
コーエー	日	現行機ではオリジナルの「紅の海」や看板タイトルの「真・三國無双」シリーズを投入したが，次世代機では？
コナミ	日	日本では現行機の発売と同時に一挙4タイトルを投入。次世代機でも，ロンチでのソフトリリースを予定する
LucasArts	米	「スター・ウォーズ」シリーズなどでおなじみのメーカー。映画もリリースされる今年はどんなタイトルを？
Majesco Entertainment	米	北米市場向けに「ファントムダスト」や「ギルティギア」シリーズを投入するなど，日本タイトルに積極的
Midway Games	米	「モータルコンバット」シリーズなどでも知られる，アメリカの老舗ブランドのひとつ
ナムコホームテック	日	日米でXboxに積極的なメーカー。現行機では，コンスタントにオリジナルタイトルをリリースしたが……
パンタグラム	韓	国内で「キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～」が大人気に。次世代機で続編を開発中と明言
Rockstar Games	米	全世界で一世を風靡した「グランド・セフト・オート」シリーズの発売元。次世代ではどんな新機軸を？
セガ・オブ・アメリカ	日	今年だけでもすでに国内でXbox向け3タイトルをリリース。その高い技術力で，次世代Xboxにも期待したい
テクモ	日	もはや日本市場には欠かせないメーカー。次世代Xboxの日本市場への参入については，現時点では未定とか
THQ	米	「Moto GP」や「Mr.インクレディブル」など，日本でも人気のタイトルを多数発売しているメーカーだ
ユービーアイソフトエンターテインメント	仏	「トム・クランシーシリーズ」など，現行機でもたくさんのソフトをリリース。次世代機でも全面展開！
ビベンディ ユニバーサル ゲームズ	仏	「クラッシュバンディクー」シリーズなどで日本のファンにもおなじみ，多くのソフト会社を傘下に持つ
Webzen	韓	アジアで驚異的な人気のMMORPG「ミュー奇蹟の大地」を発売。次世代機でもオンラインタイトルを予定

※表中の国名表記で，米はアメリカ，英はイギリス，仏はフランス，加はカナダ，日は日本，韓は韓国の略です。

おもなメーカーの次世代Xboxにかける意気込みを紹介

今回次世代Xboxへの参入が発表された35社の内訳は、日・韓13社、北米13社、欧州9社というバランスの取れた陣容。いずれもそれぞれの地域では高い人気を誇るメーカーばかりで、エレクトロニック・アーツを筆頭に、大手メーカーはほぼ網羅されている。日本の大手パブリッシャーもおおむね参入表明をしているのも心強いところ。現時点での参入発表は、あくまで北米を対象としたものではあるが、そのほとんどは日本での参入も大いに期待していいだろう。もちろん今回の35社は、あくまで"参入第一弾"。今後さらなるサプライズがユーザーに用意されているだろうことは間違いない。

ここでは日本のゲームメーカーを中心に、次世代Xboxへの意気込みのほどを聞いてみたぞ。なかには、実質的に日本市場への参入を明確にしているメーカーも。彼らの次世代機への熱意が、コメントを通してしっかりと伝わってくるのでは？

アイドス

次世代Xboxが本当の意味でのオンラインゲームの普及につながっていくことを期待します。欧米ではXboxの成功で、新しいゲームの世界が広がりました。日本でもそうなってほしいですね。また最新のテクノロジーを駆使して、いままでなかったゲームとしてのエンターテインメントの領域を拡大してほしいです。タイトルとしては、技術的にも発想的にも日本より進んでいるのではないかといわれている、世界のすぐれたゲームをどんどん紹介していきたいと思います。とくに欧米のゲームはリアルさやAIの作りかたは、かなり進歩しています。新しい遊びかたも提案していきたいですね。　(代表取締役社長　本多慧氏)

アクティビジョン

アクティビジョンは次世代Xboxに向けていくつかのタイトルを仕込んでいます。残念ながら現時点ではタイトル名を明かすことはできません。次世代Xboxの発売に合わせて、日本の市場に投入することができるよう準備しています。背筋がしびれるようなまったく新しいゲーム体験を大いに期待していてください。　(ジャパンGM　阿部剛寿氏)

カプコン

次世代Xboxはグラフィック・サウンド・ネットワークの表現力が卓越してすぐれていながら、その機能をカンタンに利用できるという、クリエーターが本当に待ち望んだマシンです。とんでもないほど美麗で斬新な映像や、リアルなアクションが実現できることにすごく興奮しています。ではこのマシンでどんなことをするのか？それは……発表を楽しみに待っていてください。　(プロデューサー/稲木 豊氏)

コーエー

最先端技術の結晶である次世代Xboxにはとても大きな期待をもっています。コーエーの技術力を最大限に活用することによって、次世代Xboxの能力をフルに駆使した、これまでにないエンターテインメントを、世界中のゲームファンに提供できることを楽しみにしています。

コナミ

次世代Xboxには、大いに期待しております。次世代Xboxでは、マイクロソフト社の充実した制作支援によって、ユーザーが熱中するネットワークゲームやすばらしいグラフィックを持った、エンターテインメントソフトの制作が実現できそうな可能性を感じます。コナミとしては、ワールドワイドで楽しんでもらえる、さまざまなジャンルのタイトルを発売する予定です。ユーザーの皆様は、そのときを、楽しみに待っていてください。

セガ

次世代Xboxのすぐれた性能を見る限り、これまでのゲームから格段に進化したソフトコンテンツが登場してくるものと大いに期待しています。当然ながら弊社でもすでに複数タイトルの開発を進めており、マイクロソフト社のご協力も得ながら、ハードのすぐれた性能を十分に引き出した、強力なタイトルを制作していきます。ご期待ください。

ナムコ

マイクロソフトの次世代機については、世界中のゲームファンに対して魅力あるマーケットを提供してくれるものと期待しています。ナムコはこの次世代機へ向けて、革新的なソフトを提案できるよう努力いたします。

バンダイゲームズ

バンダイは次世代Xboxの企画に参加していることをうれしく思います。次世代Xboxのタイトルとしては、ユニークでエキサイティングなゲームを提供したいと思っています。ご期待ください。

パンタグラム

次世代Xboxは想像を絶する性能を持っています。多くの開発者たちが夢見てきた新しいスタイルのゲーム開発が可能なゲーム機だと思います。今回パンタグラムも次世代Xboxを通じて、いままで見たことのない華麗ですばらしいゲームをお見せできると思います。具体的なタイトルに関しては、まだまだ詳しい内容をお知らせすることはできませんが、E3で発表することになると思います。そのときにもっと詳しい話もできると思います。　(代表取締役社長　Lee Sang Youn)

ユービーアイソフト

すごいスペックのゲーム機によって、まったく新しいジャンルのゲームが生まれそうです。メーカーとして、いままで見たこともない奥の深い世界を作って、プレイヤーを完全にゲームの世界に入り込ませるハードにしてほしいです。また、強化したオンラインプレイが"マルチメディア体験"になることを期待します。ユービーアイソフトは次世代Xboxに対して徹底的にゲームを展開したいと思います。タイトルに関してはまだナイショですが、すごいハードにすごいゲームの登場をご期待ください！　(マーケティング・マネージャー/エマニュエル・ケルサレ)

記者の目

3月の坂口博信氏、岡本吉起氏、水口哲也氏に引き続き、35社のメーカーが次世代Xboxへ参入することをマイクロソフトが正式に発表した！本体を正式にお披露目するまえに参入メーカーを発表するのは、明らかにソフトを重視してのもの。「次世代機のプロジェクトを成功させるには、ファーストパーティーやサードパーティーのサポートが絶対に不可欠」というマイクロソフトの姿勢がおわかりいただけるだろう。次世代機競争でつねに先手を打ち続けているのも、「最初に出遅れた」という、現行機と同じ轍を踏まないため。そこには、"次世代機は絶対に成功させる"というマイクロソフト陣営の決意が見える。

さて、準備も着々と進んでいるように見える次世代Xboxも、正式発表までいよいよカウントダウンに！5月12日(北米時間)にはMTVで次世代Xbox公開プレビューが行われ、5月18～20日にはアメリカ・ロサンゼルスにて世界最大の見本市E3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)が開催されるのだ。いよいよ次号、次世代Xboxの全貌が明らかにされる！　(F)



↑昨年のE3から。今年はさらに盛り上がる!!

今後予想される次世代Xbox発売までのロードマップ

5月12日(北米時間)	MTVと共同で次世代Xbox公開プレビューを開催
5月18～20日	E3にて次世代Xboxを出展？
9月16～18日	東京ゲームショウ 2005にて、日本のゲームファンに披露？
2005年末？	次世代Xboxを発売

Xbox News Headline

今号のおもなニュース
3月21日～4月20日

次世代機関連が騒がしくなってきましたが、現行機の話題も盛りだくさん。ここでは、そんなXbox関連のイベントをドドーンとお届けします！

MTVが全世界に向けて次世代Xboxの番組を放送！

5月18日から開催されるE3で正式発表されると思われていた次世代Xboxだが、ここへきてマイクロソフトから驚くべきアナウンスが！ なんと音楽専門チャンネルとして知られるMTVの特別番組内で、次世代Xboxがお披露目されるというのだ。特別番組は、北米時間の5月12日(木)午後9時30分から30分番組として放送される（以後、世界各国で放送予定）。"次世代Xboxのベールを剥ぐ"と題されたこの30分番組では、人気俳優のイライジャ・ウッド（熱心なXboxユーザー！）をホスト役に、次世代Xboxのすべてを世界中に初めて公開するのだ。番組では次世代Xboxのスペックはもとより、最新のゲームムービーや秘蔵映像も公開。関係者へのインタビューも見ることができる！ さらには、次世代Xboxの詳細はMTV.comでも配信され、イベントの模様やエキストラ映像、舞台裏なども楽しめるようになっているぞ。

また、日本ではこのMTVの放送に合わせマスコミ向けの発表会"次世代Xboxプレビュー"の開催も決定。そこで、坂口博信氏が手掛ける次世代Xbox向けのRPG2タイトルも明らかになるかもしれないのだ。

日本では、MTVはケーブルテレビやスカイパーフェクTV！などで見ることができる。Xboxファンならずとも、5月13日午前11時30分からの特別番組をお見逃しなく！

MTV提供：次世代Xboxのベールを剥ぐ
■北米：5月12日(木)午後9時30分
■日本/アジア：5月13日(金)午前11時30分


➡MTVの番組では、坂口博信氏によるRPG2タイトルもお披露目される!?

Event 学生向けのイベントでXboxの試遊台が！

コンピューターに興味を持っている学生などをサポートするマイクロソフト主催によるイベント"The Student Day（ザ・スチューデント・デイ）"が3月30日に都内にて開催されたぞ。当日は、特別セッションで"ゲームの新しい可能性"として、次世代の開発環境XNAの説明が行われたほか、Xboxの試遊台も設置。『Halo 2（ヘイロー2）』をはじめとする最新のゲームを遊べたのだ。参加した学生は大満足のようだった。

学生向けのイベントでXboxの試遊台などを出展！





⬆➡セッションではXNAを説明（上）。来場者にも大人気だったXboxの試遊台。

Event CESAが中学生にゲームの授業を！

社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）が、"学生・生徒向け体験学習講座"を実施。これは、ゲーム業界をよりよく知ってもらうことを目的に企画されたもので、修学旅行や社会科見学などの時間を活かして講義が実施された。4月14日に開催された第1回の講座には、福島県郡山市立第七中学校3年生の6人が参加。当日は、ゲームソフトの制作過程に関する講義が行われたのだ。企画からプログラムの組みかたまで、制作過程をひととおり網羅した講義は、「とてもわかりやすいです」と生徒にも大評判。さらには、ゲーム産業に関する小テストも実施。難問ぞろいの設問に、生徒たちも少々手こずった様子だったが、ゲーム業界に対してより理解を深めたようだった。体験学習講座の申込みは、CESAのホームページなどで順次受け付けているので、興味のある方はどうぞ！


⬆小、中、高校生が対象の体験学習講座。ゲームへの理解を深めてもらうのに最適。

『スパイクアウト』のコンテスト開催！

この春屈指の話題作として注目を集めるセガの『スパイクアウト バトルストリート』のファンに朗報！ "ファミ通Xbox杯 スパイクアウト プレイコンテスト"が開催されることになったぞ！ 募集内容は、"超絶プレイ部門"と"アホプレイ部門"。各部門の優秀者にはステキなプレゼントが！ 締切は5月31日当日必着のこと。右の詳細を見て応募しよう！


⬆アーケードからの移植作として、熱心なファンが多い『スパイクアウト』なのだ。

ファミ通Xbox杯 スパイクアウト プレイコンテスト

募集内容
超絶プレイ部門（早解き、1000万点プレイ、オリジナルコンボ、等）
アホプレイ部門（お馬鹿なプレイ、大道芸的プレイ）

審査のうえ、各部門2名様に、名越プロデューサーサイン入り、「スパイクアウト バトルストリート」サントラCD＋グッズセットをプレゼントいたします。

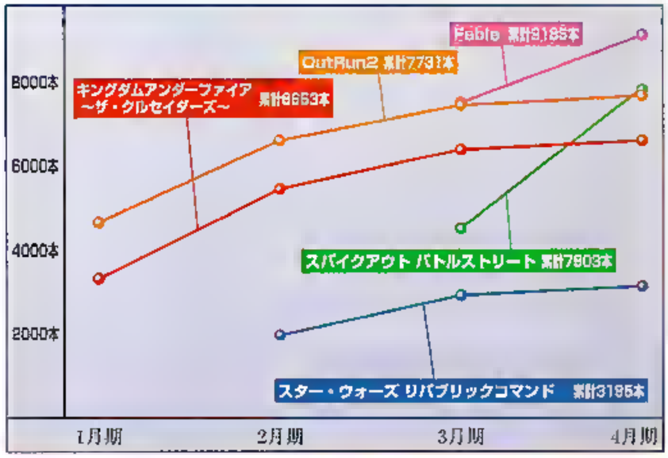
VHSもしくはminiDVテープを、下記のあて先までお送り下さい。
ビデオに、プレイの見どころやアピール、見どころの記録された、ビデオのタイムカウンターを記したメモを添付してください。締切は5月31日(必着)です。
応募頂いた映像の権利は、(株)セガに帰属することをご承諾の上、ご応募下さい。
応募頂いた映像は、(株)セガが運営するスパイクアウト公式HPや、本誌等の媒体で公開される可能性があることをご承諾の上、ご応募下さい。応募されたビデオの返却は致しかねます。

あて先
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
株式会社セガ CS事業本部 宣伝部 スパイクアウト ビデオ募集係

やじ馬ニュースX

最近、次世代Xboxの話題が賑やかですが……現行機のソフトの売れ行きがけっこう好調です！

記者　次世代、次世代って今年に入ってずっと次世代Xbox絡みのニュースばかりですね。
デスク　なんか不満みたいだね。マイクロソフトの仕掛けが早いということで、Xboxファンのキミ的にはうれしいことだと思ったけどな。
記者　それはワクワクしますけど、さすがにこの段階から次世代Xboxだと、「現行機も忘れないで〜！」と言いたくもなりますよ、実際。
デスク　とはいえ、現行機の明るい話題って、そんなにないからなあ。
記者　それがそうでもないんです！　最近ゲームショップに行くと、「Xboxのソフトが調子いいですね」という話をよく聞くんです。
デスク　ほう。それはなぜ？
記者　売れ行きの好調なタイトルが多いんですよ。具体的に言うと、『キングダムアンダーファイア〜ザ・クルセイダーズ〜』(1月27日発売)、『OutRun2』(1月27日発売)、『スター・ウォーズリパブリックコマンド』(2月17日発売)、『Fable』(3月17日発売)、『スパイクアウト バトルストリート』(3月24日発売)といったところですね。
デスク　へえ〜。いずれもXboxオリジナルタイトルだね。
記者　もともとXboxのソフトは、クオリティーの高さには定評があったんですが、ここへ来てそれがさらに花開いた印象がありますね。とくに『Fable』はファン待望のRPGということもあってか、販売本数が10000本にも届かんとする勢いなんですよ(右のグラフ参照)。
デスク　なるほど〜。たしかに、キミが指摘した5タイトルは、いずれも販売本数が好調みたいだね。
記者　この1〜3月のタイトルは、どのお店に行っても、軒並み品切れ状態が続いていますよ。いずれもかなりの消化率のようですね。
デスク　洩れ伝え聞くところによると、まだまだ現行機の新作も控えているようだし、今後もXboxはかなり期待できそうだね
記者　はい！　あと、次世代Xboxが下位互換を実現……なんてことにでもなれば、さらに現行のXboxソフトの売れ行きもかなり期待できそうですしね！
デスク　最後に期待するのは、やっぱり次世代機なんじゃないか(笑)。



『Fable』を筆頭として現行機のソフトが好調！




↑→1〜3月は現行機の良質なタイトル(Xboxオリジナル)がかなり売れた。

ユーザーの声

●『キングダムアンダーファイア』は操作が簡単だけど、やり応えがあって楽しめました。(21歳男性)
●『キングダムアンダーファイア』にかなりハマッています。こんなに大人数の部隊が動くとは、想像もしなかったです。Xboxのパワーを実感しました。(26歳男性)
●美麗なグラフィックと奥深い物語性。『キングダムアンダーファイア』はやり応え満点。(28歳男性)
●『OutRun2』はパワフルで、見た目のとおり楽しい。(33歳男性)
●『OutRun2』はゲームセンターの臨場感がそのまま再現されていて、楽しいです。(20歳男性)
●『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』は良質。映画ファンにはとくにオススメです。(17歳男性)
●映画を彷彿とさせる『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』にワクワクです。(13歳男性)
●次世代Xboxも楽しみだけど、現行機でも十分楽しいです。『Fable2』が出ないかな〜。(20歳女性)
●『Fable』最高です！　いまは釣り三昧の毎日です。(25歳男性)
●『Fable』は待っていた甲斐がありました。XboxにはRPGが必要だと実感します。(43歳男性)
●『Fable』は本当にていねいな作りで好感が持てます。とくに難しい操作も必要ないので、やりやすくていいです。(27歳男性)
●『スパイクアウト』がやっと出ました！　うれしい。これがプレイしたかったんです。(31歳男性)
●『スパイクアウト』の専用機としてXboxを買っちゃいました。もう一台購入して、システムリンクでつないで遊ぼうかな〜。(26歳男性)

黒い玉手箱　いよいよE3が開催！

5月18〜20日の3日間、アメリカ・ロサンゼルスでE3が開催される。ここ数ヵ月間、本誌でもそれこそクドくなるくらい言及してきたが、今年のE3は本当に空前絶後の盛り上がりを見せる！　当然のことながら、話題の中心になるのは次世代機。ソニー・コンピュータエンタテインメントからは次世代プレイステーションが、任天堂からは"コードネーム：レボリューション"がお披露目。迎え撃つ次世代Xboxを交え、3つのハードメーカーによる熾烈な争いが本格化する。3社が"つぎの世代"へ向けて、どのようなビジョンを見せてくれるのか、本当に興味は尽きない。気になるE3の出展内容についてマイクロソフトの広報に直撃してみると、「E3の出展がどのようなものになるか、まだお話するわけにはいきませんが、5月13日の'次世代Xboxプレビュー'に引き続き、みなさんがびっくりされるようなニュースを、E3でもご用意しております。ぜひご期待ください」とのお返事。果たしてどのようなサプライズが待っているのか……。次号の本誌は、次世代Xbox＆E3の総力特集でお届けするので、楽しみにしてほしい。



↑E3の前哨戦ともいえるGDCでは、任天堂の岩田社長が"レボリューション"の概要を一部発表。大きな話題を呼んだ。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



[illegible]なランキングになった。とくに1位「Fable」と2位の「スパイクアウト バトルストリート」は人気が高く、多くので品切れ状態だった。トム・クランシーシリーズが3[illegible]るのも立派。Xboxユーザーのあいだで確かなブランドを築き上げているのがわかる。ハードの販売台数も前月に比べて上向き傾向にあるようだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	Fable	マイクロソフト	3月17日	9186	9186
2	—	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	7903	7903
3	2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	1507	3012
4	—	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	4月7日	1453	1453
5	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	3月24日	1101	1101
6	1	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	621	3195
7	4	OutRun2	セガ	1月27日	604	7731
8	—	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	3月24日	574	574
9	3	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	563	6653
10	—	マズルフラッシュ (Xbox プラチナコレクション)	マーベラスインタラクティブ	3月24日	545	545

集計期間：3月14日～4月10日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：3月14日～3月20日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Fable	マイクロソフト	5405
2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	574
3	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	228
4	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	201
5	OutRun2	セガ	185

2週目Best5 集計期間：3月21日～3月27日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	スパイクアウト バトルストリート	セガ	4584
2	Fable	マイクロソフト	2157
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	741
4	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	422
5	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	370

3週目Best5 集計期間：3月28日～4月3日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	スパイクアウト バトルストリート	セガ	2357
2	Fable	マイクロソフト	1023
3	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	298
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	205
5	マズルフラッシュ [illegible]	マーベラスインタラクティブ	185

4週目Best5 集計期間：4月4日～4月10日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	1453
2	スパイクアウト バトルストリート	セガ	962
3	Fable	マイクロソフト	601
4	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	213
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	155

ハード販売台数 3/14～4/10

期間	台数
●3/14～3/20	391台
●3/21～3/27	435台
●3/28～4/3	355台
●4/4～4/10	357台

推定販売台数 (3/14～4/10) 1538台

累計販売台数 46万6068台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

「ビートダウン」や「KOF MAXIMUM IMPACT」など、新規タイトルが軒並みランクインしている。そのほかのタイトルの動きはあまり目立たず[illegible]。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus (仮題)	テクモ	未定	50.6
2	2	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	2005年夏	24.9
3	5	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	22.6
4	4	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	6月16日	20.1
5	—	ビートダウン	カプコン	2005年秋	18.5
6	—	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	6月23日	13.4
7	7	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	6月16日	13.1
8	6	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	5月26日	12.6
9	—	Unreal Championship 2 : The Liandri Confrict	マイクロソフト	2005年	7.4
10	10	Kameo : Elements of Power (仮題)	マイクロソフト	2005年	6.4

※本誌5月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：3月11日～4月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

「DOAU」がV2を達成！ トップ6まではほぼ盤石の態勢といったところ。高い評価を受けている「Fable」が初登場18位に。今後どこまで伸びるか期待。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	130
2	2	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	104
3	4	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	100
4	3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	99
5	5	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	79
6	6	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	67
7	9	OutRun2	セガ	1月27日	40
8	8	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	34
9	11	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	28
10	7	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	27
11	13	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	24
12	14	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	23
13	10	キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	22
14	12	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	14
15	19	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	17
16	17	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	16
17	15	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	14
18	—	Fable	RPG	3月17日	13
19	16	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	12
20	20	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	11

※本誌4月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

4月21日～5月26日

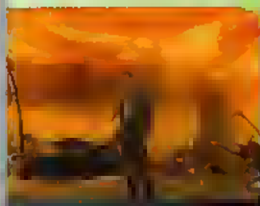
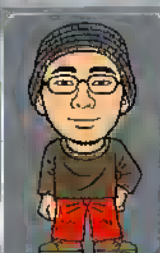
発売日	4月21日発売	5月26日発売予定	BEST PICKS OF THIS MONTH
作品	コンスタンティン	レッド・デッド・リボルバー	
			
	マーベラスエンターテイメント	カプコン	
	アクション	アクション	
	7140円[税込]	6990円[税込]	
	この春公開される同タイトルの映画がゲームとなった。主人公ジョン・コンスタンティンは、映画同様にキアヌ・リーブスが主演。天国と地獄を行き来できる特殊能力を駆使して、地獄から現世に侵入してきたデーモンたちと戦うのだ。	『GTA』シリーズでおなじみのロックスター社が開発する、古くて新しい西部劇を題材にしたガン・アクション。プレイヤーは孤独な賞金稼ぎのレッドとなり、ひと癖もふた癖もある賞金首たちと、激しい銃撃戦をくり広げることに。	今月はこれを買え!
批評家			
松井ムネタツ  秋葉原で催される某イベントの整理券を入手するため、早朝(というには早すぎる)から並んだ。いろんな意味で寒かったのだが、いろんな意味で満足。たまにはこんなオタク気分を満喫するのもいいかも。E3はほとんどの編集部員で出撃予定。現地ホテルが編集部に?　本誌編集長。	**6** 日本でも発売された『ローグ オプス』を作ったBITS STUDIOが開発。映画のおどろしい雰囲気が、ゲームにもしっかり反映されている点は○。キアヌ・リーブス好きならぜひ。でも、視点変更の左右が通常のゲームとは逆なのはどうしたものか。思った方向へ瞬時に向けないのはもどかしい。	**7** 新しい操作・ギミックが出るたびに、画面説明やチュートリアルが出てくる親切な作り。遊びやすいのは確かなのだが、その反面いつまでも練習ステージな気分にもなる。"マカロニウエスタン"な雰囲気溢れる作風は、ある種の懐かしさを感じさせてくれる。そこにグッとくる人はぜひ。	そういえば昔よくイーストウッドのマカロニウエスタンを観たっけ……なんていう人は、『レッド・デッド・リボルバー』必須。『マトリックス』以前からキアヌファンよ! という人は、映画もなかなか好評な「コンスタンティン」を!
石井ぜんじ  アクション好きの私にとっては、Xboxは秀作の宝庫。今月もアクションをレビューできるのはうれしいかぎりだ。海外のゲームは、やはりガンアクションものが多い。しかし昔のゲームにあったワイヤーアクションなど、特殊な動きのゲームもやってみたいと思う今日このごろである。	**7** 映画の重苦しい雰囲気は、ゲームの各所で忠実に再現されている。薄暗い通路に出現する、デーモンとの戦いは迫力満点。いっぽうゲーム内容は、ホラーアクションとFPSをミックスしたような感覚。わかりやすく仕上がっているが、ゲーム的なインパクトと斬新さには、やや欠けるように思える。	**7** 賞金首や列車強盗など、西部劇の世界を巧みに表現。システムもわかりやすく、万人が楽しめるそつのない仕上がりだ。しかしアクションを得意とするプレイヤーには、少し物足りないかもしれない。もっと極端なシステムや強烈な攻撃をする敵ボスがいたならば、スリリングさが増したはず。	アクション感覚に秀でているのは『レッド・デッド・リボルバー』。難度が緩やかに上がっていく親切設計は、アクション初心者にこそプレイしてもらいたい。『コンスタンティン』は、ディープな世界観にハマりたい人にオススメだ。
ローリング内沢  火炎放射器や大砲などを装備した巨大ロボットたちがひたすら破壊をくり返す、知る人ぞ知るアメリカのパフォーマンス集団、サバイバル・リサーチ・ラボラトリーズ(SRL)初の日本版DVDが発売。このパフォーマンス、ホント凄いです。まさに世紀末破壊芸術。気になる人はチェック。	**7** アクションの爽快感、謎解きの達成感を味わうというよりも、どちらかというとストーリーを楽しむ感じ。サクサクと進むテンポのよさは◎。ただ視点操作がしづらく武器の照準が合わせにくい。さらにマップも迷いやすかったりと、ほんの細かいとこで遊びにくさが感じられる部分も。	**9** 単純明快なガンアクションゲーム。とはいえ演出面が非常に秀逸で、ゲームスタート時から"西部劇"の世界に引きずり込まれる。敵を撃つ部位によって成果が異なったり、有利なルートを見つけて敵の背後に回り込んだりとやり込みがいのある内容。アクションの爽快感も盛り込まれており◎。	ガンアクションの本質が詰め込まれてた「レッド・デッド・リボルバー」。とことんこだわった西部劇エッセンスは目でも楽しめる。アクションファンにオススメ。『コンスタンティン』は些細な部分を除けば出来はよい。映画ファンなら。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。アスキーより4月28日発売予定のムック「MSXマガジン 永久保存版3」にて、漫画をいくつか描かせてもらいました。Xboxの遠縁の祖先ともいえる8ビットパソコン・MSXの"いま"を確かめるついでに読んでみてくださいね。	**6** Xboxゲームで初めて酔いました。視点のドヨーンとした動きかたと、視点の左右移動がリバース固定だったのがよくなかったようです。陰鬱な世界自体は好みだし、ゲーム進行によりアンロックされていく、同名映画関連の特典映像が豪華なだけに、どっぷり浸かりたいのはやまやまですが……。	**8** "早撃ち"の能力が如実に反映される得点システム、テクニカルな操作が要求されるステージボス戦……など、カッチリしたアクションゲームファンを刺激する要素が、そこかしこに。若干間抜けなゲームテンポを"味"ととらえられれば、末永く遊べる愛すべき一本になるでしょう。	もろもろの"負の力"に持っていかれない自信があれば「コンスタンティン」を。背景を注意深く観察していると、演出の細かさに驚くはず。『レッド・デッド・リボルバー』は、そこはかとなく漂う"愛嬌"が七難を隠している……といった印象。
TOTAL POINT	26POINT	31POINT	

イラスト:荒井清和

緊急速報!!

数々の追加要素を引っさげて、
Xboxに突撃参戦！

KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX



3Dで炸裂するハイスパートバトル！　数多くのファンをトリコにした『KOF』シリーズ完全のコンシューマオリジナル作品が、Xboxで対戦格闘の最高峰を目指す!!

action
ケーオーエフマキシマムインパクトマニアックス　対戦格闘
SNKプレイモア　SNKプレイモア
8月23日発売予定　6040円(税込)
HDTV、6.1ch
OP 1人〜2人　SR　VC　未定
未定　―

『KOF』シリーズ コンシューマ最新作が見参！

PS2で好評を博した『KOF マキシマムインパクト』が、さらにパワーアップしてXboxに登場! コンシューマだけの完全オリジナル新作とあってファンから高い注目を集めた作品だけに、Xbox版を心待ちにしていた人も少なくないはず。2Dの軽快な操作性と3Dの迫力をあわせもった超美麗なグラフィックが奏でる究極の旋律。まさに『〜マニアックス』の名に恥じない最高の仕上りだ!



⬆ストーリーの中核をなす兄弟。深い絆で結ばれたふたりが激しい火花を散らす!

5人の新キャラクターを加



アルバ・メイラ
自己流の中国拳法とマーシャルアーツをミックスしたスタイルを駆使。コワモテだが生魚が超ニガテ。

ソワレ・メイラ
シューティングカポエラなる我流のスタイルで戦う熱き男。兄アルバを敬愛してやまないお兄ちゃん子なのだ。



Xboxだけの新要素 1 もちろんオンライン対戦が可能!

まさにファン待望の新機能。通常の対戦だけでなく、トーナメント大会も楽しめる。ネットランキング、ボイスチャットなど、ひととおりの機能は備わっているぞ。



⬅トーナメント機能を搭載。こりゃ熱いぜ!

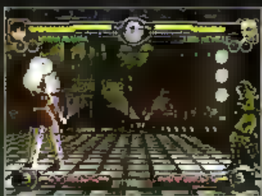


これぞまさしくリアルKOF!勝利は誰の手に

⬅忙しい現代。対戦プレイで友だちを家に呼びつけるにも気配りが必要。でも本作があればソフトをセットするだけでいつでも対戦!

Xboxだからこそ実現できた!
ファン感涙の新機能を搭載!

新機能は、Xbox Liveを介したオンライン対戦だけにとどまらない。キャラクターファンの多い『KOF』シリーズだけに、プロフィールに関するさまざまな機能も超パワーアップしているぞ! プレイしているあいだは気づきにくかったキャラクターのスタイルや服装、音声データなどもバッチリ確認できちゃうってわけ。とくに新キャラクターは、コアなファンほど「あそこのアレってどーなってんの?」と気になってしかたがなかったはず。Xbox版を買えば、そんな長年(?)の疑問もアッサリ氷解しちゃうこと間違いなし。こりゃもうチェックするしかないって感じだね!



➡超必殺技の演出もパワーアップしているのだ!



➡カメラアングル変更も自由自在にできちゃう。

えた、総勢19キャラクター!!



リアン・ネヴィル
数々の兵器を使いこなす殺人空手の使い手。テクニカルなスタイルだけに新キャラのなかでも存在感が際立つ。

チェリム
キムを師匠に持つテコンドー使い。師匠ゆずりの足技は破壊力抜群。真っ直ぐな性格も師匠ゆずり?

ミニョン・ベアール
中国拳法と白魔法を使う異色のファイター。まだ修行中の身だが、天然だけに爆発すると強い!

Xboxだけの新要素 2 プロフィールモードでキャラクターを堪能!

PS2版とは、もはや別物といっていい出来となっているぞ。コマンドメニューを消してキャラクターだけをあらゆる角度から鑑賞できるスグレモノ。もちろん拡大・縮小機能も搭載されているので、穴があくまでジックリ眺めるというのもアリ。キャラクター、カラーリング別にリギング(小物)の着脱設定ができたり、サントラCDにも収録されていないキャラクターボイスが再生可能など、ファンならずともコレだけで十分にもとが取れるゴージャスな内容になっているのだ。



⬆キャラクターのアクションを確認できる。延々とながめ続けてしまいそう?



⬆サントラCD未収録のボイスが好きなだけ聴ける。これだけで買いでしょ!

Xboxだけの新要素 3 リプレイモードでじっくり研究

熱き闘いの一部始終を記録しておける機能。記録した対戦データは、メニュー内からいつでも再生可能。対戦相手の特徴や自分の弱点を研究するにはもってこい。ベストバウトを選んでジックリ鑑賞するのもオツな使いかただね。

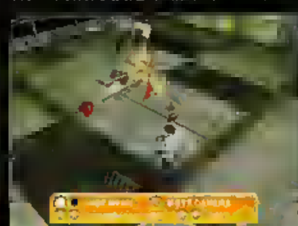
➡冷静にチェックすると新しい何かが見えるかも。



Xboxだけの新要素 4 好きなキャラをひとりじめ! 画面ショット機能

ゲーム中、一時停止した画面をXbox本体のハードディスクに記録しておけるステキな機能。カメラアングル、拡大、縮小も自由自在。記録したスクリーンショットは一覧表示が可能なため、フォトアルバムをパラパラとめくる感覚で気軽に鑑賞できるのがポイント。美形キャラクターが多い『KOF』シリーズだけに、スクリーンショットでHDDが満杯になってしまうのが唯一の心配事かもしれないね!?

⬇ポーズをかけたらパチリとスクリーンショットを撮影。決定的場面を逃すな!





⬆撮影後はアルバム感覚で閲覧可能。日付や時間などの情報も記録されるのだ。

発売直前!!





レースに参加して稼ぎ、チューンアップしてバトルを楽しもう!

FORZA MOTORSPORT

いよいよ『Forza』の発売が間近に迫ってきた！ 超リアル指向で作られた『Forza』だが、購入後、すぐにフルアタックができるよう、ゲームの進行で欠かせない部分を、"CAREER MODE"を中心に紹介していこう。

SPEC R racing

フォルツァ モータースポーツ	シミュレーションレーシング
マイクロソフト	マイクロソフト
5月12日発売予定	7140円［税込］
HDTV、5.1ch	
OP 最大8人 DL VC SR	全年齢
未定	未定

速さを追求できるモードは全部で5つ

クルマの速さを競う方法、モードはいくつかあるが、『Forza』には5つのゲームモードが用意されている。それぞれのモードは基本的に独立しているが、『Forza』を全体で見ると、ロックされているイベントやコース、クルマは、それぞれのモードを進めていくことで解除していけるので、独立はしているものの相互に深い関係を持っているとも言える。そのなかで中心的なモードとなるのが"CAREER MODE"である。



➡このクルマ、何とファミ通カー！ ベースはRX－8でエンジンに20Bを換装したもの。こんなスペシャルも自由に作れる。

ARCADE MODE



A.I.ドライバーのライバル相手にホイールトゥホイールのレースを展開し、新しいクルマ、コースをアンロックしていくモード。

CAREER MODE



オン、オフラインのレースに挑み、クレジットを稼いでレベルアップを目指す。多彩なレースシーンを楽しめるモード。

MULTIPLAYER



最大8人接続で、オンラインで対戦が楽しめるモード。オンラインではさまざまなメニューが用意されている。

TIME TRIAL



コースごとに用意された同一クルマ、同一条件でのレース。己のテクニックのみで各コースのベストラップにアタックできる。

FREE RUN

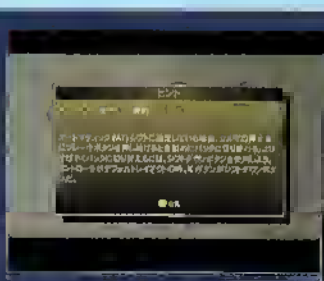


自分の好きなクルマでホットラップ、オートクロス、ポイントトゥポイントの3つのレースを好きなだけ走り込めるモード。

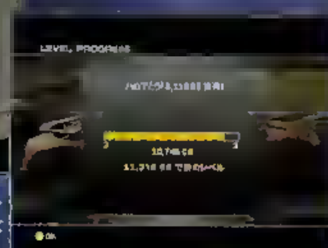
オススメのモードは"CAREER MODE"!

マイカーを購入してレースに参加、クレジットを稼ぎ、アップグレードやチューニングをして、さらにレース経験を積んでいく……というのが"CAREER MODE"の流れ。そこにはクルマのレベルアップに並行してプレイヤーのドライビングテクニックの向上も含まれている。上達を楽しみながら遊ぶことができる点でオススメだ。

どうすれば速く走れるのか、速いクルマを作れるのかを探求、実感でき、いろいろなクルマをより速く走らせることが可能になっていくのだ。数々のクルマを乗りこなし、テクニックとノウハウを身につけることで、条件設定されたレースやマルチプレイヤー対戦などの難しいシチュエーションに対応できるようになれるぞ！



⬅クルマを速く走らせることを学んでいくことができる"CAREER MODE"。まずはこのモードを遊んで基本を身につけよう。

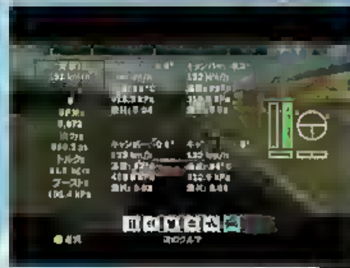


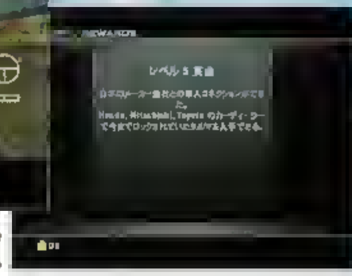
➡レース経験を積んでいくことで自分自身もレベルアップ！ それと同時にレースもレベルアップしていく。歯ごたえ十分だ。

『Forza』を思いきり楽しめる"CAREER MODE"

実際のサーキット走行ではクルマの限界を把握して、その性能を引き出さなければ速く走ることはできない。『Forza』では、"クルマに起こっている状況をリアルに再現する"ことで、クルマを速く走らせる"難しさ"、すなわち"おもしろさ"を再現している。

アップグレードやチューニングでクルマの性能を向上させることができるが、性能が向上すると操作がシビアになる。そのクルマを今度は自分のテクニックで速さを引き出していくのが『Forza』のおもしろさなのだ。さらに、重量やエンジン排気量、駆動方式などで運転感覚はまったく異なるし、サーキットによっても走りかたも変わる。それに加えて、地域性、メーカーとのコネクション、さらにはオンラインでの車種交換など、そのおもしろさは多岐にわたる。今回は、そんな世界を大いに味わえる"CAREER MODE"を紹介しよう。





⬅4本のタイヤ個々の温度までもチェックすることができる。この情報を活かせ!

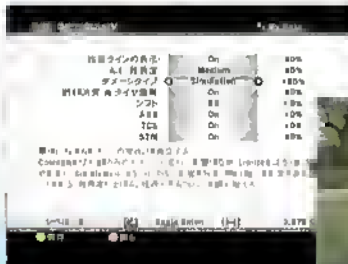
➡ゲームを進めていくと、さまざまなメーカーのクルマが購入できるようになっていく。

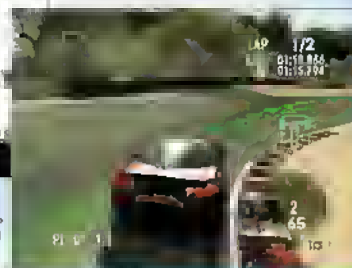
CAREER MODEの流れ

3つのエリアから"ホーム地域"を選択 ▶ クルマを購入して"レース参加" ▶ レースタイプを選択 ▶ レースカテゴリーを選択 ▶ レースに参戦してクリアー ▶ クレジットを獲得! ▶ パーツを購入、チューニングへ!

難易度を変えて稼ぐことも可能!

クルマ購入などに必要となるクレジット。効率よくクレジットを稼ごうと思ったらレースで優勝し続け、ダメージを受けないようにしなければならない。しかしガレージの内の"難易度設定"を変更することで稼ぎの効率を向上させることができる。変更可能な項目は、ライバルとなるA.I.ドライバーの難易度、推奨ラインの表示の有無、ダメージの設定、そしてドライビングをサポートしている3つのドライブアシスト機能であるスタビリティマネジメントシステム、トラクションコントロール、アンチロックブレーキングのオンオフだ。それぞれ設定を変えることで、稼いだクレジットに対して数パーセントから数10パーセントが加減されるのだ。難度を上げることで稼ぎ効率もよくなるわけだが、それによって難しくなるということを忘れずに!



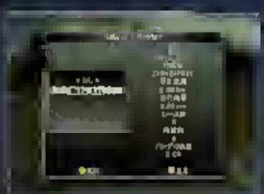


⬅ガレージ内の難易度設定を選ぶと設定の変更が可能になる。変更するとボーナスクレジットがパーセンテージで表示される。

➡コースを覚えるうえで有効な推奨ライン。なくなると厳しい? でもライン表示に頼りすぎるとひとり立ちできなくなるぞ!

A.I.機能が自分の身代わりになってレースがに参加してくれる"DRIVATAR"!

A.I.(人工知能)がプレイヤーのコースでの動き、走りかたを学習。そのデータを基に、コンピューターにプレイヤーの走りかたを身につけさせる機能が"DRIVATAR"だ。

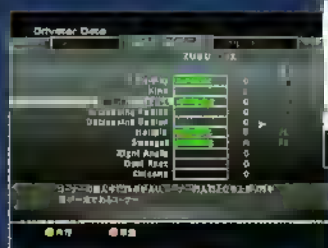


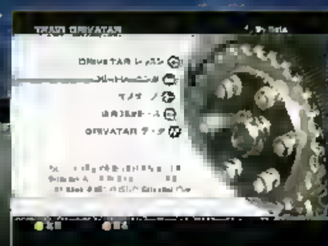
➡自分の走りを覚えさせ、オートでレースを展開!

自分のコピーとも言えるこのDRIVATAR A.I.の使いどころは、まさに自分の身代わり。一部のキャリアレースで、DRIVATARを読み込ませることで自分の代わりにレースに参戦させることができるのだ。

自動的に走ってくれるし、人間がやりがちな"うっかりミス"をしないのでとても強力な機能だが、レースに参戦させるには多額のクレジットが必要となる。たとえ優勝しても3/4のクレジットを持っていかれることも。

➡DRIVATARレッスンを走ることで、自分の走りを学習させていく。どんな走りで各コーナーを抜けていくかがチェックされる。





⬅フリートレーニングでDRIVATAR A.I.を自分の走りに近づけろ。ただし、失敗をし続けるとDRIVATAR A.I.は……。

レッスン開始



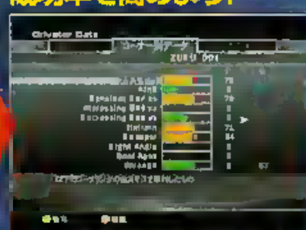
⬆自分の走りを覚えさせていくことになる。苦手なコーナーがあればDRIVATAR A.I.もそのコーナーが苦手になるぞ!

ラインを学習!



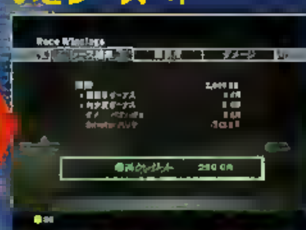
⬆コーナーでどのポイント通過したかがチェックされているので、きちんと良ポイントを通過し、いい走りを覚えさせよう!

成功率を高めよう!



⬆DRIVATAR A.I.にコーナーのいい走り抜けかたを身につけさせるには、成功パーセンテージを高めなければならない。

いざレースへ!



⬆DRIVATAR A.I.を[illegible]せたらいざレース参戦! といきたいところだが、参戦には多額の費用が[illegible]。賞金が半分に。

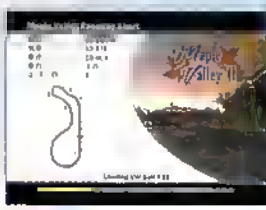
CAREER MODE

イベント、カークラスによって走りの"ステージ"が変わる!

CAREER MODEにはさまざまなレースが用意されている。それらはプレイヤーのレベルによって参加できるレースが制限されていたり，マイカーのタイプ，性能の条件によって参加できるかが決まるものなどがある。

レースに規定があり、プレイヤーが所有しているマイカーで参戦できないレースも出てくるということだ。たとえば駆動方式。規定の駆動方式のクルマだけしか参戦できないので，所有していなければレースの賞品でゲットするか購入しなければならない。またパワーによる区分もあり，規定内のパワーをオーバーしていたらデチューンしてパワーを下げなければならないなんてことも。

このほか車種限定や年代設定，ワンメイクレースなどなどさまざまなタイプのレースが用意されている。地道にクルマを集めよう。



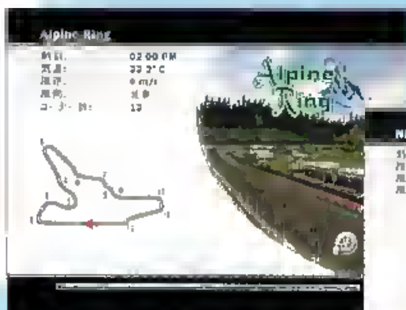
⬅レベルが低いとコースの難易度も低いものばかりに。

CAREER MODEのレースタイプ	
アマチュアイベント	参加条件がそれほど厳しくないシングルレース。制限範囲内であればクルマをチューニングすることが可能。
ポイントトゥポイントレース	スタートとゴールが設定される，コーナーが数多く存在する一本道をライバルよりさきにゴールを目指すレース。
プロフェッショナルイベント	参加条件が細かく制限される。制限内のクルマでレースに参戦，クリアーを目指していく高難度なレース。
チャンピオンシップシリーズレース	複数のレースで構成されたシリーズ戦。レースごとにポイントをゲットし，総ポイント数でトップを競うレース。
耐久レース	長時間走るレースではピット戦略が勝負に! 獲得できるクレジットに大きく影響する頭脳的な展開が必要なレース。
オンラインキャリア	Xbox Liveで世界中のライバルとテクニックを競い合い，クレジット獲得をしてレベルアップを目指していくレース。

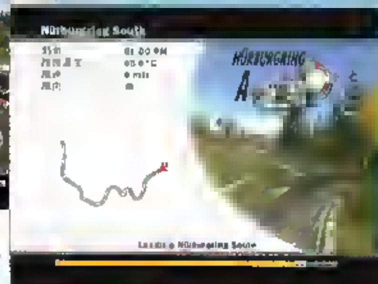
レベルによって異なるコース難易度

レベルによって参加できるレースに制限が設けられているのだが，そのレベルごとに，使用されるコースも多少異なっている。サーキットによっては，ショートコースなども用意されているので，始めのうちはショートコースが舞台となることが多い。通常ショートコースは難易度が低く設定され，ヘアピンカーブなどのきついコーナーが少なかったりする。プレイヤーがレベルアップしていけば，周回数も増えて，きついコーナーや，アップダウンを交えたコーナーなどを含む難易度の高いコースへと進んでいくのだ。

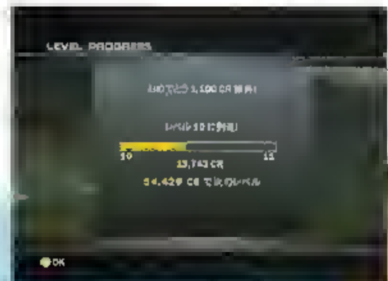
またコースのタイプだが，これは同じコースをぐるぐる回る'サーキット'タイプのコースと，ちょうどラリーのようなスタートからゴールまで1本道のコースが設定されるレースがある。ニュルブルクリンクのように長大なサーキットは，区間を区切って1本道のレース形式になることもある。



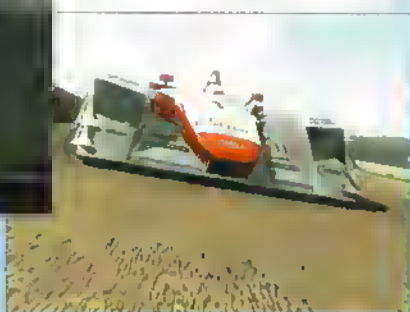
⬅通常のサーキットは1周が4〜5キロ程度だが，いくつかのコースでは難易度の低い，ショートコースが用意されていることもある。



➡全長20キロのニュルブルクリンクサーキットも存在。イベントによってはその長大なコースを使わずに，一部の区間を走るレースも設定される。



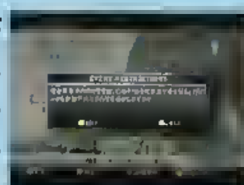
⬅クルマにクラスを設けることで，イコールコンディションに近い状態でレースが行われる。レベルが上がれば，より上位クラスのクルマでレースが可能!



➡滅多にお目にかかれないようなスーパーカーもあるので，必死に稼いで購入したい。レーシングカーもある。果たして乗りこなせるか?

カークラスで参戦できなくなるレースもあり!

クルマには性能などでクラスが設定（18ページ参照）されていて，そのクラスによって参加できるレースとできないレースが存在する。



➡パワーが引っかかってレースに参戦できないなら，パーツを外せばいい。

それは単純に車種別であったり，パワー別であったりするのだが，クラスによってはエンツォフェラーリやポルシェカレラGTなどのいわゆるスーパーカーや，アウディR8などのレース用に設計されたレーシングカー専用レースもある。まずはクルマをコレクションしなければならないということ。

当然，ライバルのA.I.ドライバーも同じクラスのクルマで参戦してくるので，決して気の抜けないレースとなる。

チューンアップでクラスが!

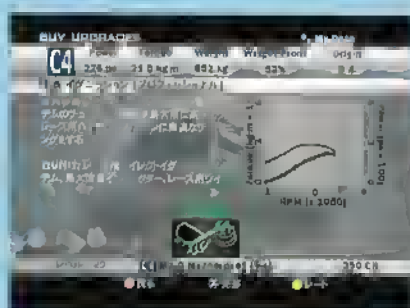
カークラスは，いわゆる大衆車，スポーツカー，レースカーなどの性能，車格で分けられているのだが，クレジットを稼ぐと，パーツ取り付けなどの



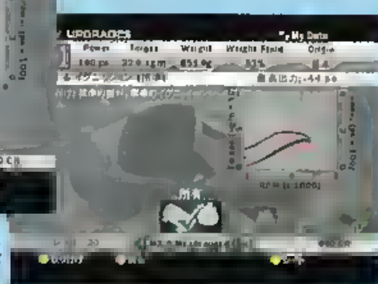
⬅クレジットを稼げばアップグレードしてパワーアップがガンガン図れるが。

アップグレードによって，エンジンのパワーアップ，軽量化，タイヤ変更などができる。このクルマを，そのまま同じクラスのクルマと比較してしまうと，性能差がありすぎてレースにならなくなってしまう。この状況を解消すべく，クルマの性能が変わるとクラスも変わるようになっているのだ。

勢い余ってガンガンにチューンしてしまうと下のクラスのレースに出られなくなるので，注意しておこう。



⬅チューンして速いクルマに。さてレース!と思いきや，パワーアップしすぎててレースの参加条件をオーバー! デチューンしないと。



➡デチューンする場合は，アップグレードで購入したパーツを外せばいいだけ。間違ってもそのパーツを売っちゃったりしないように気をつけよう!

コースのタイプはいろいろ。サーキットあり、峠あり、街中あり！

レースの舞台となるコースだが，いろいろなシチュエーションが用意されており，多彩なレースシーンを楽しめる。コースのタイプは，以下の3つに分けることができる。

ひとつはレース専用のコースとして設計された"サーキット"だ。このタイプには実在のコースも収録しているので，筑波サーキットなどは実際に走ったことのある人はそのリアルさに驚くに違いない。また世界のテストコースとして知られる"ニュルブルクリンク"のロングコースも用意されているぞ。ふたつ目は，ラリーでおなじみのA地点からB地点までの一本道を駆け抜ける"ポイントトゥポイント"。きついコーナーが連続したり，アップダウンがひたすら続くシチュエーションの峠タイプのコースも存在する！ ダイナミックな上りと下りは，まるでジェットコースター気分！ 生半可なテクニックとチューンアップでは太刀打ちできないだろう。最後が世界各地の本物の市街地をコースに仕立てた"市街地サーキット"である。とくに日本の新宿を舞台にするコースは必見！ 歌舞伎町に乱舞する多数の看板までもリアルに再現しているという細かさだ。



➡市街地サーキットではガードレールに囲まれているのでエスケープゾーンがない場合が多く，コースオフ＝激突！ という危険なコースになっている。

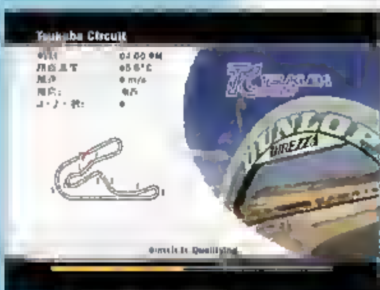


⬅サーキットにはシケインなどの一見ショートカットできそうな部分がある。しかしコースを外れて走行するとペナルティタイムが加算されてしまう。コースアウトに注意。

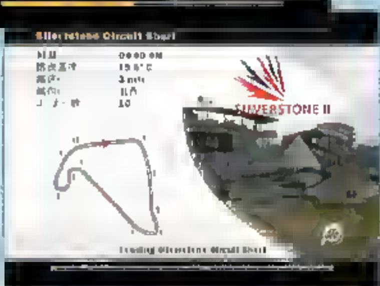
コース外はタイムロスに！

サーキットタイプ

実在のサーキットではレーサー気分が味わえる？ 忠実に再現されているので，走りの最中はもちろん，リプレイを見ていると，本物のレースの中継を見ているんじゃないかと錯覚するぐらいだ。本物のレースの予行練習にもなるくらいリアルなのだ。



⬅筑波サーキットが登場。リアルさを現地で確認してみてはいかが？



➡イギリスの高速サーキットとして知られるシルバーストーンも。

往路、復路で大きく変わる！

ポイントトゥポイントタイプ

峠といえばヘアピンカーブ。Rがきつく，アップダウンが激しいので高度なテクニックが必要とされるタイプだ。日本には，そんな厳しい道が数多く存在するが，『Forza』では富士山が望める架空の街道をベースに，熱くなれるコースが構築されている。



⬅峠コースといえばやはりヘアピンカーブ。減速が間に合わないと！



➡峠タイプは往路復路で楽しめる。ヒルクライムとダウンヒルだ！

ウォールがライバルだ！

市街地サーキットタイプ

文字どおり，街中がサーキットになっているタイプ。もともとサーキットではないため，サーキットのようにきれいに弧を描いているコーナーは少なく，どちらかというと直角に曲がるコーナーが多い。またコースオフが即ガードレール激突。かなり怖いぞ！



⬅市街地なので建物が多い。その建物が前方の視界を妨げる！

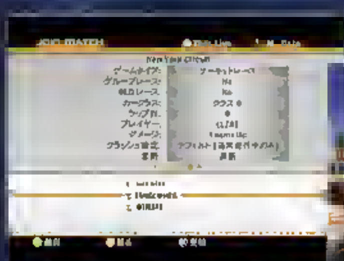


➡サーキットのようなエスケープゾーンはない。コースアウトに注意。

Xbox Liveで『Forza』の世界がさらに広がる！

Xbox Liveでは，これまでのXbox Live対応のレースゲームと同様に，レースの設定，フレンドの招待，ボイスチャットを利用してのコミュニケーションなどが可能だ。

またXbox Liveに接続することで，オンラインスコアボードへアクセスしたり，ほかのプレイヤーとオンラインでのクルマの売買が可能。オンラインキャリアレースをしたり，カークラブを結成したりもできるのだ。



⬆対戦するレースの設定を確認。どんなレースが開催されるのかを把握できる。

⬇レースが始まってしまえば勝利を目指すのみ！ ライバルの動きをしっかりチェック。

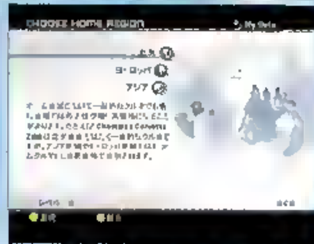




⬆オンラインスコアボードで全世界でどんなタイムが出ているのかもチェックできる。

乗れる"クルマ"はホーム地域で決まる!

CAREER MODEを始めるにあたってまずプレイヤーが行うのが"ホーム地域"の設定。ホーム地域とは，プレイヤーがCAREER MODEを進めるうえでホームグラウンドになる地域のこと。ゲームの序盤は，その地域のクルマの中から自分の乗るクルマを購入し，レースを展開していく。
レベルが上がり，クレジットが貯まればほかの地域のクルマも買えるようになるが，地域が違うと価格が変動する。その地域ではなかなか手に入りにくい車種ともなると，その希少性からか非常に高価なクルマになるのだ。自分が乗りたいクルマをあらかじめ考えて，買いやすい地域を選ぶと，あとあと資金的に苦労することはなくなるだろう。
このホーム地域はいったん決めると変えられないので注意しておこう。

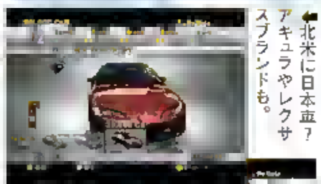


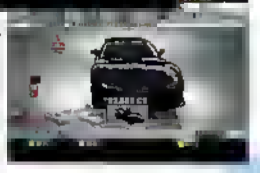
↑まずはホーム地域を決める。アメ車が好きなら北米を。ドイツ車ならヨーロッパを。

↓最初に選べるクルマは6〜7台。地域ごとにやや価格差はあるが，ほぼ同じグレードだ。


まずはクルマを購入することから!

ホーム地域を決めたらつぎは最初に乗るクルマを決めよう。最初に選べるクルマは各地域ともに6〜7台ずつ用意されている。価格もだいたい同じぐらいなので，初期段階で地域の差はそれほどないと言っていいだろう。
選べるクルマだが，価格差はあまりないので，価格よりはレースを戦えそうなクルマを選ぶのがベストな選択になるだろう。ちなみにいちばん高いクルマを買っても資金は残る。残金でチューンアップは十分に可能だ。


←北米に日本車？アキュラやレクサスブランドも。


→アジアは日本車が大半を占める。選びやすいかも。

アップグレードするとカークラスが変わる!

カークラスは性能面で区分けされている。パーツを購入してアップグレードし，チューニングを施すとその性能が大きく変わってくる。その変化にともなってクラスが変更されるのだ。パーツ購入時に所属クラスの表示ができるので，それで確認しよう。


←パーツのアップグレードでクラスが変わる。

CAR CLASS

クルマごとに車重，パワー、性能に応じてクラスが存在し、参加できるレースが制限されている。

D	スタンダードカークラス ホンダシビックタイプR，フォードフォーカスSVTなど	いわゆる小型車の枠で，排気量的には1500ccから2000ccクラス。
C	スポーツカークラス マツダRX-8，ホンダS2000など	2000cc超クラスで，スポーツ指向で作られたキビキビ走ってくれるクラス。
B	パフォーマンスカークラス アキュラNSX，アウディRS6など	RX-7やGT-Rなど280馬力クラスのクルマが勢ぞろいのスポーツカークラス。
A	ハイグレードカークラス TVRタスカンS，シボレーコルベットC6など	スポーツカーのなかでも1千万円をゆうに超える高性能タイプ。
S	スーパーカークラス エンツォフェラーリ，ポルシェカレラGTなど	まさにスーパーカークラス。性能も価格もスーパーなクルマばかりだ。
R	レースカークラス アウディR8，ベントレースピード8など	レースのために開発された，一般には売られることのないレース用のクルマ。

サブクラス

クラスDからSには最下位4位から最上位1位まで4つのサブクラスが存在。さらにクラスRには下記の3つのサブクラスが存在する。

クラスRのサブクラス

GT	R-GT	エントリーレベルのスポーツカー／スポーツセダン(304psまたは300hp程度)をベースにしたクルマ。
GTS	R-GTS	ミドルクルマのスポーツカー／スポーツセダン(506psまたは500hp程度)をベースにしたクルマ。
P1	R-P1	ライトウェイトプロトタイプレースカー(608psまたは600hp程度)。

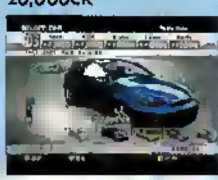
ホーム地域 北　米

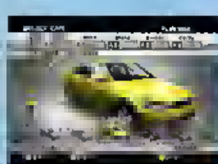
北米はアメリカのクルマがメインとなる。とはいうものの日本のメーカーが現地生産をしているのでよく見る顔つきのクルマも多いかもしれない。アメリカ車というと大排気量のスポーツカー，マッスルカーを想像するが，意外に小型のクルマも多いので，アメ車に興味がなかった人にはある意味新鮮かも。WRCで活躍しているフォードのフォーカスは，ほぼイギリス車といえるが，北米でエントリーされている。
その中から初期段階の6台が用意されるわけだが，さすがにアメリカンなマッスルカーはなく，小型車生産を得意としている日系のメーカーのクルマが多い。ただ日本では買えないグレードのクルマだったり，輸入されていない専用モデルのクルマだったりするので，日本車なのにすごく新鮮な感じがするかもしれないぞ。

オススメはこれ!


←↑6台の中からオススメの1台は20000CRのクルマの中から前輪駆動で軽快な走りをするAcuraのRSX Type-S(日本名インテグラ)だ。


Chrysler PT Cruiser GT Turbo (2004) : 20,000CR

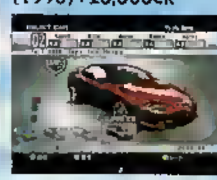
Ford Focus SVT (2003) : 20,000CR



Lexus IS 300 (2003) : 20,000CR

Acura RSX Type-S (2002) : 20,000CR



Acura 3.2 CL Type-S (2003) : 20,000CR

Eagle Talon TSi Turbo (1998) : 20,000CR


ホーム地域 ヨーロッパ

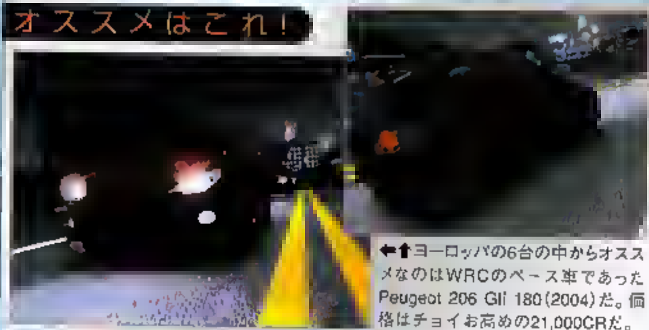
ヨーロッパは国の数が多いので、国ごとに雰囲気の違うクルマが多い。北米とはまた違った印象を受ける。

VWやアウディなど質実剛健のカチッとしたドイツ系のクルマがあるかと思えば、ラテン系の熱い血を騒がせるイタリア車もあったりと、その類のクルマが好きな人にはたまらないクルマが入手できる地域といえるだろう。

またスーパースポーツもヨーロッパには豊富だ。レベルが上がりクレジットが貯まってくると、手が届くようになるので、クルマ選びが非常に楽しくなること間違いなしの地域だ。

初期段階に用意されたクルマは、ヨーロッパの古い町並みを軽快に走り回れるコンパクトクラスのクルマが用意されている。どれもこれも味のあるクルマばかりなので、選ぶのにかなり悩むことになるかもしれない？

オススメはこれ！



←↑ヨーロッパの6台の中からオススメなのはWRCのベース車であったPeugeot 206 GTi 180(2004)だ。価格はチョイお高めの21,000CRだ。



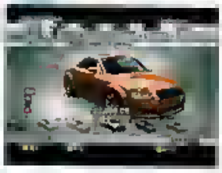
MINI Cooper-S (2003): 20,000CR



Volkswagen Corrado SLC (1995): 20,000CR



Saab 9-3 Viggen (2002): 20,000CR



Audi TT Coupe 3.2 Quattro (2004): 21,000CR



Volkswagen Golf R32 (2003): 21,000CR



Peugeot 206 GTi 180 (2004): 21,000CR

ホーム地域 アジア

アジアはやはり日本のメーカーのクルマがメインとなる。だが韓国のクルマもあるので、日本車以外でもレースを始めることは可能だ。

自国のクルマが大半ということもあり、クルマごとの性能も想像がつきやすいので、車種選びに時間がかかることはないだろう。ほかの地域では手に入らない、高価で手に入りにくいクルマもある。のちのちのことを考えてアジアをホームグラウンドにするというのは大いにありと言えるだろう。例をあげると日産スカイラインGT-Rがその1台。このクルマは北米ではかなり高価なクルマに設定される。かなりの希少性があるのだろう。もしスカイラインGT-Rでレースを！ と考えている人がいたら、ほかの地域よりも安く購入できるアジアで始めるのが賢明だ。

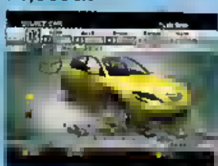
オススメはこれ！



←↑アジアで用意されるクルマの中でオススメなのは、最高額のクルマではないが操作のしやすさを考慮して後輪駆動のNissan Silvia(1998)。



Hyundai Tiburon GT (2003): 20,000CR



Mazda 3 Sport (2004): 20,000CR



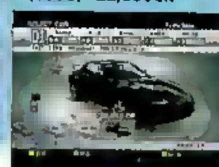
Honda Civic Type-R(J) (2004): 21,000CR



Toyota Altezza RS200 (2004): 21,000CR



Nissan Silvia (1998): 21,000CR



Mitsubishi FTO GP Version R (1998): 22,000CR

アマチュアイベント地域別Openレースに出場して最初にもらえるクルマは？

ホーム地域の設定後、クルマを選びレース参加。イベントレースをクリアーすると、賞品としてクルマがもらえる！ レベル0のアマチュアイベントでもらえるクルマはこれだ！



←地域によっては販売されていない。それが希少性につながる！

North American Open優勝でもらえるクルマは？



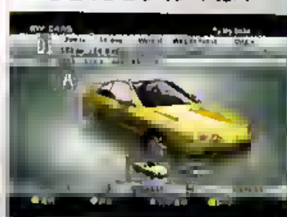
アマチュアイベントの北米地域限定車種レースに参戦して優勝するとLancia Delta Integrale EVOがもらえる！

European Open優勝でもらえるクルマは？



ヨーロッパ地域限定車種レースに参戦して優勝するとToyota Sprinter Trueno GT Apexがもらえるぞ！

Asian Open優勝でもらえるクルマは？



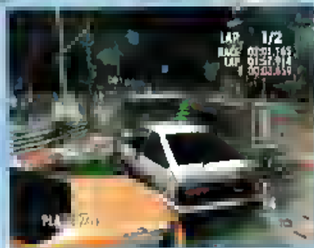
アマチュアイベントのアジア地域限定車種レースに参戦して優勝するとAcura Integra Type-Rがゲットできる。

CAREER MODE

チューンアップしてレースを勝ち抜き、クレジットを稼ごう!

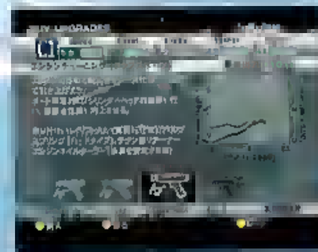
各レースでは同じカークラスのクルマどうしで順位を争うことになるので，何もチューンアップせずに走ると，根本的なクルマの性能で差がつくことになる。そんな中でプレイヤーが選んだクルマがほかのクルマより少しでも優っていればレースの展開を有利に進められるぞ。差がないと勝つのは難しいので，その均衡した状態から抜け出すためにもチューンアップは必要不可欠な要素となる。

とくに初期段階に選ぶクルマは，基本は大衆車なので，サーキットでぶっ飛ばすにはかなり不安。その不安部分を残っているクレジットで強化し，チューニングで走行性能をアップさせて，勝てる確率を少しでも上げていこう。優勝を重ねていけば，獲得賞金もアップ。さらなるチューンも可能になり，効率が上がるぞ。



⬆他車と性能差が均衡していると，ちょっとしたミスで大きく順位を落とすことに。

⬇初期段階は高価なパーツが買えない。いかに安く上げられるかがポイントだぞ!



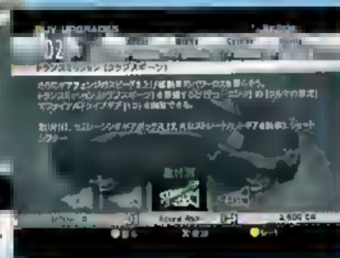
チューンアップは"ガレージ"内の"アップグレード"と"チューニング"でできる!!

チューンアップは，パーツを購入して性能アップを図る"アップグレード"と，パーツの調整することで走りやすさを調整する"チューニング"のふたつで構成される。アップグレードは文字どおり，チューニングパーツを購入することで性能を上げていくこと。より高い性能を求めるなら，高いパーツを購入しなければならないのだ。パーツを購入するためにもレースで賞金を稼がなければならない。結果が振るわなければ賞金額も少なくなるので，初期段階のクルマ選びが非常に重要になってくる。最初から高性能化が見込めるスポーティーカーを選んでおこう。

パーツを買えば速く走れるのかというとそうでもない。そのパーツが弱点をカバーしてうまく機能すればいいのだが，場合によってはその弱点が拡大することもありえる。そこで必要になってくるのが，個々のパーツに合わせたチューニングなのである。



⬅パーツを購入，交換することでハイレベルの走りに対応できるようにしていこう。



➡パーツをクルマの性能に合わせないと，逆に遅いクルマができあがるなんてことも。

パーツを購入して"アップグレード"!

パーツにはパワーを上げるエンジン系，そのパワーを車輪に伝える駆動系，駆動力を路面に伝える足回り，走行中にクルマにかかるいろいろな力を受け止めるシャーシなどがある。それらをレースの条件，ライバルの強さに応じて強化をしていこう。いかにバランスよく強化していけるかが，ここでは問われることになる。

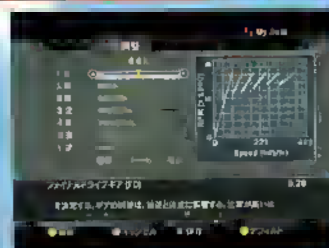


パーツには標準以外に最高3種類が存在!

●モデファイ ▶▶▶▶▶	標準のセットアップされているパーツに改良強化を加えたレベル。
●クラブスポーツ ▶▶▶	モデファイのセットアップにさらに改良強化を加えたレベル。
●プロフェッショナル ▶▶▶	レース専用に最高レベルの改良強化を加えたレベル。

速く走らせるための"チューニング"!

せっかく購入したパーツもうまく機能しなければ逆に遅くなることもある。パーツを性能向上につなげ，速さに直結させなければならないのだ。そのためにはクルマの特性を把握し，どういうクルマにしたいのかを明確にしたのち，それに合わせる調整が必要になる。ここにリアル指向の「Forza」ならではのおもしろさがあるのだ。



トルクカーブとパワーカーブ

チューンアップをする際は，性能のアップ加減を把握するため，エンジンの回転数を現した"トルクカーブ"とその回転数で発生する力を現した"パワーカーブ"のグラフを活用しよう。的確なチューンアップができるぞ。



⬅コースによって頻度の高い回転数の部分でパワーが出るようにするのが目標。

HUD(ダメージ/タイヤインジケータ)もチェック!

レース走行中に黒ボタンを押すことで，画面の右サイドにクルマへのダメージ(エンジン，ボディなど)とタイヤインジケータ(タイヤの温度)を交互に表示させることができる。

これを表示させることで，走行中のクルマの状態をリアルタイムに判断できる。これで弱点を見極めよう。

たとえばダメージでは，スタート時にエンジンを回しすぎたり(オーバーレブ)すると，スタート直後からエンジン部分が黄色くなり，エンジンにダメージを与えていることを把握できる。また，ぶつかったときも，色によって衝撃度を教えてくれるので，その後のレースの展開を考えていけるようになる。タイヤインジケータからは，コーナーなどでタイヤにかかる負担がわかるので，そこからタイヤマネージメントを学んだり，タイヤにやさしい速い走りかたを覚えることもできる。耐久レースなどに対応できるようにしていきたい。



➡タイヤインジケータ。コーナーではインとアウトのタイヤへの負担の違いがわかる。タイヤに負担の少ない走りかたをチェックするのに役立つぞ。

⬅赤丸部分がダメージゲージ。スタート時に空吹かしをしすぎるとエンジンにダメージが! エンジンを壊さないドライバーに進化しよう。

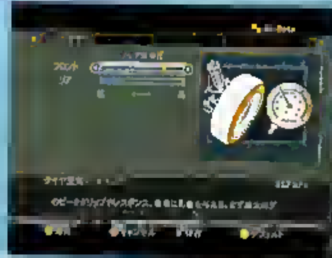


序盤は少ない予算で効果的なチューニングを。弱点強化だ!

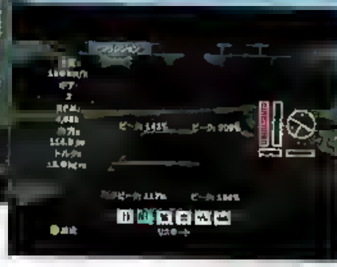
手っ取り早く速くしたいのであれば、最初のクルマの購入時に用意されているクルマの中からいちばん値段の高いクルマを購入しよう。価格差はそれほどないので、その分だけチューンしたクルマだと思えばいいだろう。初期段階は、それほどA.I.ドライバーも手強くないので、この購入の仕方でも十分に勝てるはず。だが、勝負は水物なので、石橋を叩いて渡るぐらい慎重になるのなら、最初はお金のかからないチューニング、タイヤの空気圧調整から始めるという手もある。

またパーツを購入する場合は、購入まえに画面上部の各項目の数値の変化を見て、安くて効果が期待されるものを購入し、装着していこう。

レースが終わった際に、パーツが割引で買える情報を入手したらそれを有効に使ってみるのも手。初期段階で少しでもクレジットを節約できる方法のひとつになるだろう。



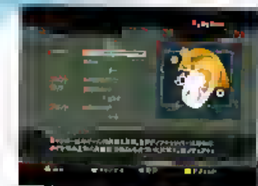
➡サスペンションほどの効果はないが、空気圧でそれに近い感触を得ることはできる。



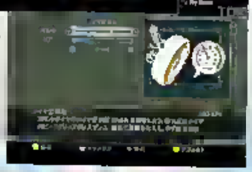
⬅空気圧は前後別に調整が可能。この前後の調整で駆動方式別の欠点の解消も可能。

初期段階はタイヤの空気圧で対応!

アンダーステア気味の前輪駆動車の弱点を解消するべく前輪の空気圧のほうを下げる。後輪駆動なら少しオーバー気味なので前輪の空気圧を上げてコーナーを曲がりやすくしてあげると、コーナーのクリッピングポイントを突きやすいクルマに仕上げることができる。空気圧だが、高くするとタイヤは硬くなり、硬いサスペンション風のクルマに変化。これにより多少だが、お金をかけずにキビキビした走りができるようになるぞ!



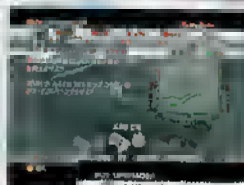
⬅タイヤ関係のチューニングも細かく設定できる。



➡空気圧の調整だけでもかなり走りを調整していける。

稼いだらバランスを考えてパーツ購入!

レースに勝利すれば賞金をゲットできるので、その賞金を元手にアップグレードに挑戦してみるといいだろう。とは言え闇雲にパーツを買いあさっても速くはならない! 走った感触から加速に満足しているのか、減速は間に合っているのか、コーナーの曲がり具合はどうなのか、パワー重視でチューンしても大丈夫なのか、などチェックすべきことは多々ある。その弱い部分を解消できるパーツをしっかり考えてから購入し、調整していこう。



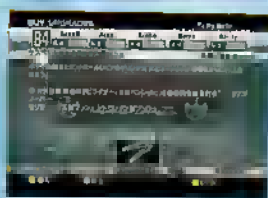
⬅ある程度パワー強化を優先するのも悪くはない。



➡曲がりにくさを感じたらパワーよりも足回り強化へ!

駆動方式の弱点も考えてチューニングし、コントロールしやすいクルマに仕上げよう!

レースのような限界レベルで走ると、駆動方式によってかなり違いがあることがわかる。FFは加速時にアンダーステアが発生しやすいし、FRはアクセルコントロールでリアの動きが変化する。長所を伸ばすか短所を補うか、決めるのは君自身だ。



⬅FF。前輪の接地性を高められるように調整。



⬅FR。旋回性を活かしてややパワー重視でも可。



⬅AWD。曲がりにくいそこをまず改善したい。

"テレメトリシステム"を活用してより効果的なチューニングをしよう!!

レースをクリアーするとリプレイ画面を見ることができるのだが、そのリプレイを再生しているときにテレメトリの再生に切り替えてみよう。クルマからのいろいろな情報が画面に表示されるぞ。

たとえばハンドルとアクセル、ブレーキの入力状況やタイヤにかかる力、その力をタイヤ4本個別に表示することもできる。またタイヤのグリップ状態を表示したり、クルマ自体にかかるGの方向、強さも表示できるという優れものだ。現状のクルマの状況をすべて確認できるということ。このたくさんある情報からどの部分が弱いのかを探り出し、弱点部分のパーツを購入してアップグレード&チューニングをしていこう。

このテレメトリシステムを活用することで、自身のテクニックの確認もすることができるぞ。

リプレイ画面



⬅レースをクリアーしたら、あとで見れるように保存しよう。



➡テレメトリ画面にすると画面中に情報が。これを有効活用!

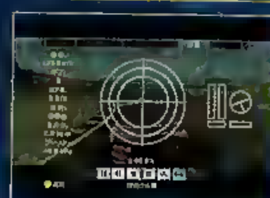
テレメトリ画面

●タイヤのグリップをチェック!



4つのタイヤにかかる力の具合を見ることで、コントロールの限界に達しているかいないかをチェックができる。

●ボディにかかる力をチェック!



加速や減速、サスペンションのバランスを見ることでアップグレード、チューニングの良し悪しを確認できる。

●サスペンションの様子をチェック!



サスペンションの伸びる量、短くなる量を見ることでサスペンションがどの程度機能しているのかがわかる。

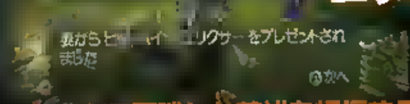
徹底攻略!! Fable世界の歩きかた

FABLE

アルビオン全土に迫る魔の手！血族の秘密がいま明らかに!!

エンディングまで一挙攻略!!

感動の家族の再会だな。母、娘、息子そして……すべてが揃った。さあ始めよう。



	フェイブル		RPG
	マイクロソフト		Big Blue Box/Lionhead Studios
	発売中（3月17日）		7140円［税込］
	5.1ch、HDTV		
	非対応		18歳以上
	261ブロック		

アリーナで優勝した英雄を祝福するのは不気味な仮面の男・ブレードジャック。物語は徐々に核心へ。今回も12ページの大ボリュームで、後半のクエストをバッチリ解説する！ 迷うことなくエンディングまで一直線に進め！

伝説のアイテムを手に入れろ！ エクストラクエスト完全攻略

エクストラクエストはコアクエスト、ミニクエストと違ってギルドで受けることはできない。クリアー条件はもちろん、発動条件ですらひとつの謎である高難度クエストだ。クエストリストを確認したら、いつの間にか発生していた、なんてことも少なくない。コアクエスト攻略に入るまえに、まずはタイムリミットが存在しない長期タイプのエクストラクエストを徹底攻略！ クリアーするまで手間と時間がかかるものも多いが、それだけに報酬も魅力的なものばかり。すべての謎を解き明かせ！



↑手に入る報酬は、どれも伝説級のレアアイテム！

発動条件はさまざま

エクストラクエストが始まる条件は、ストーリーの進行度や特定キャラへ話しかけるなど多彩。ただし条件自体は平易なものが多い。受けてからが勝負だ！

Extra Quest 英雄フィギュア バウワーストーン（南）

6体のフィギュアを収集。今回はミニゲーム攻略を含めて掲載する。

バウワーストーン（南）の子供に近づくと自動発動。5つのフィギュアはパブのミニゲームを高スコアでクリアーすればもらえる。"サンダーのフィギュア"はアリーナかバウワーストーン（北）で購入。なお、"英雄のフィギュア"はこのクエストには関係ない。

クエストの報酬 ブレードジャックのフィギュア



↑価値は高いが、6対1は損な気分も。

ゲーム	スポットアディション
場所	ツインブレードのキャンプ
賞品	ツインブレードのフィギュア
入手条件	25秒以内でクリアー

ゲーム	カードソーティング
場所	ノットホール村
賞品	スカーレットローブのフィギュア
入手条件	25秒以内でクリアー

このふたつはスロータイムを使えば簡単。正攻法なら、スポットアディションは各オブジェに自分で名前をつけ、"ホブバル剣"など音読すると記憶に残りやすい。カードソーティングは純粋な反応速度で勝負だ。

ゲーム	ショップ ハベニー
場所	フック海岸
賞品	メイズのフィギュア
入手条件	30ポイント以上でクリアー

2ポイントエリアと灰色のボードの境界に矢印の先端が来る位置から、わずかに手前に引いた強さで弾けば10ポイント。テンポが早いので気楽にチャレンジ。



↑ミス時も5ポイント取れるよう、気持ち抑え目に。

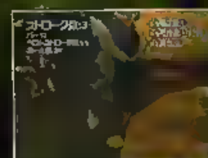
ゲーム	ペアーズ
場所	バウワーストーン（南）
賞品	ブライアローズのフィギュア
入手条件	35秒以内でクリアー

35秒以内で確実にクリアーするには、早い段階で多くのペアがそろうかどうかがポイント。多少は運が絡むが、変に考えすぎずに片っ端から開けていこう。



↑数撃ちゃ当たるの精神で、もりもりめくりまくれ！

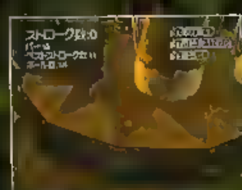
ゲーム	コインゴルフ
場所	オークベール村
賞品	ウィスパーのフィギュア
入手条件	11ストローク以下



↑壁が届につく場合もあるが、障害物にはならない。

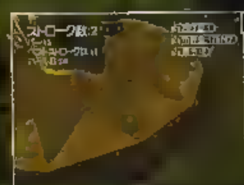
2ストロークを保険とし、ホール1～3は2ストローク、ホール4は3ストロークを目指そう。ホール別に、1打目のオススメショットコースを紹介しよう。

HOLE 1



↑右のジョッキを脇を抜ける。弱めか強めのどちらかで。

HOLE 3



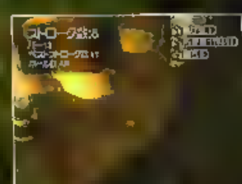
↑強さはHOLE 2と同程度でテーブルの端狙い。OB注意。

HOLE 2



↑かなり強めに打って大丈夫。MAXより気持ち弱めに。

HOLE 4



↑2打目までバウンドを使う。1打目はMAXでオーケー。

Extra Quest

スコーム礼拝堂

スコーム礼拝堂

暗い森のキャンプ脇の礼拝堂で、連日行われる儀式とは!?

3つの報酬のうち、突出して入手が困難なのがスコームのボウ。いけにえを捧げると、6種類のいずれかのメッセージとともに対応する数値ぶん悪属性に傾く。この数字は善であればあるほど高く，若返りと称号は傾いた悪への総属性値が関係する。これに対してボウは独自の法則が適用されており，入手できるのは"特定の時間帯に傭兵を捧げた場合のみ"だ。通常のメッセージは一般市民が①、山賊が②まで，傭兵が④までからランダムで選ばれるが、特定の時間はこのロックが外れ、通常より高ランクのメッセージが出る(可能性がある)，という仕組みだ。



←傭兵はオークベール・アヴォ寺院など4カ所にいる。

神官のメッセージとモラル低下値

メッセージ	低下値(最大)	村人&山賊	傭兵
①こんないけにえでは、クソの役にも立たん	60	○	○
②つまらぬいけにえだ	120	○	○
③思ったよりも、しけた奴だな	180	○	○
④お前の切なる気持ちは受け取った	300	○	○
⑤気前のいいやつだ	600	×	○
⑥悪を望む思いが相当強いようだな	1000	×	○

傭兵の違い



←賞金が高いAとBは、CとDより成功率がやや高い。

重要なのは人数ではなく下降したモラル

若返りはいけにえによって得た悪属性が700以上、称号は900以上で入手できるので，1回あたりの触れ幅が大きい傭兵をまず捧げ，+900以上でボウを成功させるのが得策。あとはふたりいれば，若返り→称号の順にゲットできるぞ。

下降値合計	報酬
700	若返り
900	称号
メッセージ⑥	スコームのボウ

STEP1 善属性をMAX近くまで高める



ボウのみなら悪MAXでもかまわないが、3つすべてを効率よく得たい場合は善レベルを高めておこう。最大まで上げずとも，天使の輪が出るようになればオーケーだ。

STEP2 夜更けに傭兵を捧げ、メッセージ⑥を出す



特定の時間帯とは、時計の針が夜明け近くにある特大の星を指しているとき。ただし成功率は100パーセントではなく捧げた傭兵は復活しない。セーブを確実に。

STEP3 誰でもいいのでふたり捧げる



善属性がMAXに近いキャラでメッセージ⑥が出れば，悪くても900台の数字が出るはず。あとは市民でも山賊でも、誰でもいいのでふたり連れてきて捧げよう。

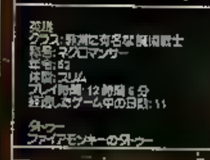
クエストの報酬

その1 若返り



←さらなるライフ(≒人生?)を得て，5～10歳若返る。

その2 "ネクロマンサー"の称号



←永久就職したいなら、パラディンをさきにゲットしよう。

その3 スコームのボウ



←ダメージ264で、しかもロングボウ。問答無用の最強弓。

Extra Quest

アヴォ寺院

アヴォ寺院

善を司るアヴォ寺院。いくら寄付すれば恩恵を受けられるのか?

アヴォ寺院にある泉に、お金を入れることで神の恵みが受けられると言う。しかし、いくらで恩恵が受けられるかはプレイスタイルによって異なるようだ。モラルが関係しているようなので，両極端なふたりで検証してみた。



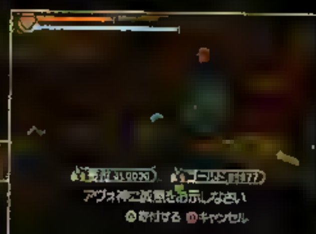
←いくら投げ込めば恩恵が受けられるのか，善と悪でそれぞれ検証。

結論・安く済ませるには悪人になれ

検証の結果、悪側で寄付を行った場合がもっとも安く済むことが判明。さきにスコーム礼拝堂で生贄を捧げ，悪行を溜めておくのが得策。悪行の量で必要寄付金が変化するので、注意してもらいたい。

CASE1 モラル善側MAX

悪行はほとんど行っていない，善良キャラクターから検証。お金を寄付していった結果，右表のような結果になった。若さと称号は規定額に達することで得られるが，センチナスは一度に32万Gを寄付しなければ得ることができなかった。また，最初に32万Gを寄付しセンチナスを得た場合、1G、1Gの寄付で若さと称号が得られた。



↑センチナスを得るためには、32万Gもの大金を用意しておかなければならない。善人が恩恵を受けるのは金がかかるようだ。

寄付と恩恵(悪行なし)	
48000G	若さ
160000G	パラディンの称号
320000G	センチナス

CASE2 モラル悪側MAX

同じように悪行をたっぷりと行ったキャラクターで検証。いきなり3万2000Gの寄付でセンチナスが入手できてしまい，あとは1Gで若さ、称号が得られる結果となった。別の検証として、悪行はせずにコスチュームやタトゥによるモラルの低下で寄付したところ、結果は善側と同様に。悪行を積まないと，悪とは判断されないようだ。



←見た目だけではなく，しっかりと悪行を行うことが重要になる。

寄付と恩恵(悪行あり)	
32000G	センチナス
1G	若さ
1G	パラディンの称号

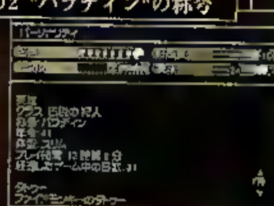
クエストの報酬

その1 若返り



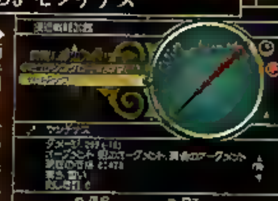
➡年齢が5～10歳若返る。若返る年齢はランダム。

その2 "パラディン"の称号



➡呼び名がパラディンになる。聖戦士のこと。

その3 センチナス



➡両手用クラブ。銀と黄金のオーグメント付き。

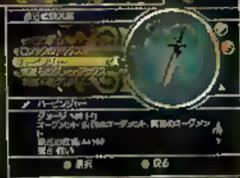
Extra Quest
ジャイアント・フーの剣
アヴォ寺院

伝説の戦士、ジャイアント・フーが突き刺した剣を引き抜けるか？

アヴォ寺院の外れに突き刺された、1本の剣。この剣を引き抜くには、ジャイアント・フー並みの強さが必要のようだ。それはズバリ、強さのステータスのこと。初めて剣の引き抜きにチャレンジしたときのステータスから、筋力+5、ヒットポイント+2、耐性を+3上昇させることで引き抜きが成功する。さほど成長させていない序盤に引き抜きに挑戦しておくのが、成功への近道だ。規定値でMAXに達してしまう場合は、MAXにしておけば問題ない。



←ステータスの低い序盤に挑戦しておくのがポイントだ。



⇒尖鋭、貫通のオーグメントが装着された強力な片手剣。

Extra Quest
暗殺者たち
ノットホール村

ツインブレードが送り込んできた暗殺者たちを返り討ちにしてやれ。

ミニクエスト"封鎖突破"をクリアーすると発生。英雄を狙う暗殺者たちが世界各地に潜んでおり、特定の場所へ立ち寄ると襲いかかってくるのだ。暗殺者は全部で5人。すべて倒すと、宝探しのヒントを手に入れることができるので、積極的に捜して撃退したい。



←暗殺者をすべて倒すと、宝探しのヒントが手に入る。

暗殺者出現場所

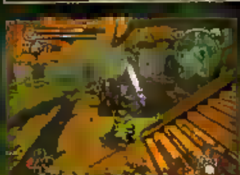
暗殺者の出現場所は、特定のエリアの特定の場所に英雄が立たないと出現しない。ふつうでは立ち寄らない場所に潜んでいるので、暗殺者を出現させるために向かう必要がある。暗殺者の居場所を掲載しておいたので、参考にして暗殺者を捜し出してほしい。フック海岸に行けるようになったあと、コアクエストを受けずに探索しよう。

1 ノットホール村
入手アイテム：英雄のフィギア



←魔の森方面から村に入ると、宝箱のある脇道から出現してくる。

2 風車の丘
入手アイテム：ウィルポーション



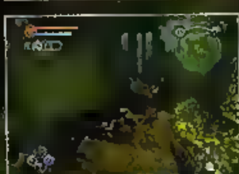
←風車小屋の2階へ上がると、背後から襲いかかってくる。

3 収容所への道
入手アイテム：本「暗殺者の目」



←収容所への道を奥まで進むと途中で出現し、背後から襲ってくる。

4 魔の森のカリスゲート
入手アイテム：ジェット



←脇道にある巨大な石の裏まで行くと出現し、背後から襲ってくる。

5 フック海岸
入手アイテム：英雄のフィギュア



←フック海岸の中央にあるベルに近づくと出現し、襲ってくる。

Extra Quest
アーチェリーコンテスト
ノットホール村

弓の腕前を競う絶好の場所。正確な射撃で、ハイスコアを目指せ！

ミニクエスト"封鎖突破"をクリアーすると、弓の腕前を競うアーチェリーコンテストが開催される。出したスコアによって得られる景品が異なり、なかには重要アイテムである"宝探しのヒント"も。ポイントとしては、武器はクロスボウではない弓を使い、右奥の斜めに動く的を集中的に狙うこと。溜めが少ないと点数も少ないので最大まで溜めよう。初期のハイスコア更新(2-5点)で宝探しのヒントが、500点でトロフィーである銀の矢が手に入る。



↑弓を溜め、右奥の的を集中的に狙おう。手前の的が邪魔なので、タイミングが重要。



↑初期のハイスコアを塗り替えれば、宝探しのヒント4が景品に。ぜひ手に入れよう。

Extra Quest
トレジャーハント
果樹園

世界のどこかに隠されたという、伝説のお宝の場所がついに判明！

長いこと気になっていたトレジャーハント。お宝の場所が判明したので、掲載しよう。お宝を手に入れるには、6枚ある宝のヒントをすべて入手しなければならない。すべてのヒントを読めば、お宝が果樹園に隠されていることがわかるはず。果樹園でヒントを頼りに探ってみると、倉庫と薬の間（写真参照）にたどり着く。シャベルアイコンは出ないので、手動でシャベルを使い掘り返すと伝説の武器が手に入るのだ！ちなみにヒントを揃えなくてもお宝は出るが、性能は極端に低いぞ。



←お宝の場所はココ！手動シャベルで掘れ。



⇒ヒントを揃えないと、最弱の武器になるぞ。

宝のヒント＆入手方法

ヒント 1	クエスト "賞金稼ぎ"	このクエストを開始するには、ホブの群れが果物を盗もうとしている現場が目撃されたエリアへ行くこと。
ヒント 2	クエスト "行方不明の商人"	お宝を手に入れるには、果実が実る木々のあいだから探し始めること。
ヒント 3	クエスト "暗殺者たち"	湖に背を向けて、光に向かって歩け。光が見えなくなったら、それ以上先には進まないこと。
ヒント 4	クエスト "アーチェリーコンテスト"	もっとも近くにある物体の影がその方角を指し示している。気まぐれに立ち止まらないこと。
ヒント 5	"果樹園の宝箱"	行き詰まってないで、この謎をといてみろ。1つ前のヒントを繰り返せば上手くいくだろう。
ヒント 6	"風車の丘の宝箱"	お宝は道の終りに埋められている。木と檻(こうり)の間にたどり着くまで、指示通りに進め。

Living Guide

Fable 生活大全 II

知って得する生活の知恵や、あっと驚く現象を紹介DA！

復讐にまい進するのは英雄のあるべき姿だが、いくらでも楽しめる要素が詰まった本作をそれだけで終わらせるのはもったいない。効率重視のプレイヤーにも役立つ7つのトピックを掲載！

TOPIC 1 自宅マラソンで大もうけ

クエストの賞金だけでもそこそこの生活は送れるが、それは金に困らないというだけの暮らし。家を買い、装備を買い、プレゼントを買い、寺院に寄付をして……。と一生を満喫するとなれば、かなりの額が必要だ。そこで、効率よくゴールドを稼ぐ方法を紹介しよう。下記の方法で不動産を転がせば、小一時間で数十万のゴールドが貯まるぞ。

1 家を購入



⬆まず家を買い1回改装。オークベールが○。

2 トロフィーを飾って売る



⬆最高額のトロフィーを飾っておもむろに売却。

3 扉を破壊し トロフィー回収



⬆即回収してくり返し。ダイエット効果もあるぞ。

家賃収入で稼ぐなら

回収の手間があるので、何軒も買うよりは密集した場所を狙おう。うち一軒を自宅にして寝まくれ。賃貸開始後3日で人が住み始め、以下1日ごとに回収できる。



⬅パブも家賃高め。冒険に忙しい人もこちらで。

TOPIC 2 バウワーストーンの民家を持ち家にする

バウワーストーンでは住人を殺すことができない。しかし、それはあくまで自分の手で、という意味。傭兵を連れて住人を殴り、衛兵を呼ばれると傭兵は攻撃態勢に入るのだ。



⬅傭兵のライフが減ったらテレポート。これをくり返して家を増やそう。

傭兵なしで家を買い取る

街の人を同行させ、外へ連れ出して殺害。そして何食わぬ顔で街へ戻る……これをくり返せば、無理やり売家を作ることもできる。ひどい話だが(笑)。なお、この方法では売りに出ない家もある。

が消える！ 害に満ちた神隠し



⬅門の外へ連れ出したら本性を現す。衛兵は無視。



➡悪に染まってきたら、光系統のスーツでごまかせ。

TOPIC 3 XPを効率よく稼ぐ方法

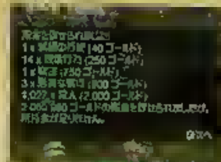
敵が出現するマップは、入りなおすことで何度もXPを稼ぐことが可能だが、効率はイマイチ。オススメの稼ぎポイントは、死者のサークルの先にある車輪の小道。この場所ではアンデッドが無限に出続けるので、ハイペースで稼ぐことが可能だ。

⬇フィジカルシールドを展開し、連続ヒットを途切れさせないようにしよう。



TOPIC 4 オークベールにバルバリン乱入!?

衛兵を殺し続けると、ブルー→レッド→ブラックと強化されるが、オークベール村限定でさらに上のランクが存在！ 1000人斬りを達成し、かつ一定時間が経過するとホワイトが出現する。しかも、ホワイトといっても"ガード"ではなく"バルバリン"！ マップを切り替えるとブルーに戻るが、ホワイト状態でセーブしたデータは、ロード後もホワイトのまま。ただし新手はブルーになる。



⬅6時間以上戦う必要あり。時間のあるときに挑戦。



➡ここまでやれば相当のXPも稼げている。

TOPIC 5 年を取る法則について

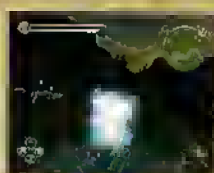
このまえ18になったばかりなのに、ふとヘルムを脱いだらすでに初老！そんな浦島太郎気分になった人もいるハズ。じつは、"レベルアップ10回で7歳"ベースで加齢するのだ。なお、上限は65歳なので、若返りは上げ切ったあとに行うのがいい。



➡一度にたくさん覚えると一気に老け込む。

TOPIC 6 バウワーストーン(南)パブの地下倉庫

バウワーストーン（南）のパブの裏にある地下への入り口は、ピクニックエリアの日時計が夜に"X"を指している時間帯のみ開く。地下の貯蔵室に隠されているもの……それは言わぬが花というものだろう。



⬅昼に寝て起きたら日時計へ。"X"を指したらテレポートで飛べ。

TOPIC 7 拳闘クラブに助っ人を呼ぶ

拳闘クラブは拳ひとつでのタイマン勝負。しかし、同行者がいればいっしょに戦ってくれるぞ。たくさん連れて行けば、対戦相手は手を下さずにボコボコ。ちなみに、傭兵は見ているだけで戦ってはくれない。



➡ブロックとロールで逃げ回るだけでいい。

恐怖！ 増殖するクラブリーダー

拳闘クラブの連中を攻撃すると全員攻撃モードに。しかしリーダーはライフ∞で倒せず。そのまま逃げ回っていると、深夜にまたクラブの連中がやってきて、リーダーがふたりに！ ……以下ループ。



⬅離れれば睡眠が可能。時間を進められる。

Quest of Fable Vol.2

後半クエスト攻略チャート

平穏か暗黒か、世界のたどる最後の判断は君が決めろ！

アリーナでの死闘を終え、物語もついに後半へ。英雄に備わる特殊な力、オークベールの惨劇の理由、行方不明の母の所在……すべての謎が明らかになった先には、真の敵との最終決戦が待っている。

Core Quest テレサとの再会

グレイ邸の廃墟

姉のテレサから、一族に関する重要な情報を聞き出すことができる。



↑テレサから伝えられる一族の秘密。その力とは……。

アリーナから出ると、テレサがグレイ邸の廃墟で待っていると伝えられる。グレイ邸の廃墟に向かうと、テレサから一族に伝わる特殊な力、行方不明の母親に関する情報を得ることができる。グレイ邸の廃墟を探索していないならば、この機会に家の中を調べておこう。

Mini Quest 封鎖突破

ノットホール

村で捕らえた山賊の首領。助けに集まる手下たちを殲滅せよ。

このクエストでは、村の外にいる山賊の手下たちを殲滅するのが目的だ。クエストがスタートすると門が開けられ、山賊が村へ入ってくる。山賊たちは頭領のいる村奥へ走っていくので、門入り口で食い止めるように戦おう。奥まで山賊が行ったら、追いかけて始末するように。頭領は歩きながら村の外へ出て行ってしまう。頭領を殺したり、山賊のバリケードを越えるまでに殲滅できないと失敗になってしまう。弓も使い、先制攻撃を仕掛けよう。



↑村に突入してくる山賊に、先制の弓を放って攻撃しよう。



→頭領は外に向かって移動する。集まる山賊を殲滅しよう。

Extra Quest ゴーストのペンダント

果樹園

山賊に殺された、果樹園主人の母親。その霊が彷徨っているようだ。

果樹園に向かうと、主人が外に出ている。話しかけると、山賊に殺された母親の霊が成仏できずにさまよっているようなのだ。依頼を受けたら、家の脇にある墓へ向かおう。母親の霊が現れ、山賊に奪われたペンダントを取り返してほしいと頼まれる。話を聞いたら大いなる森の湖へ向かい、壊れた橋の前にいる山賊を倒そう。取り返したペンダントを主人に渡せば終了だ。



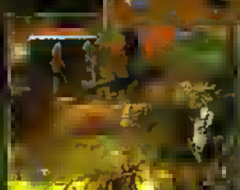
↑果樹園の主人と話したあと、お墓にいる母親の霊と話そう。山賊の居場所がわかる。



→大いなる森の湖に、例の山賊がいる。ペンダントを取り戻そう。



↑序盤で受けた果樹園関連のクエストの選択によって、依頼時の話も変化するのだ。



↑ペンダントを主人に渡し、最後に霊へ話しかければクリアーだ。

Mini Quest 行方不明の商人

廃道

間の抜けた商人が、山賊の縄張りである廃道に迷い込んだらしい。

廃道の奥まで行き、商人を連れて戻ってくるのが目的となる。注意するのは帰り道。山賊が復活しているので、油断は禁物だ。見張り台の山賊を倒していかないと、背後から襲われる可能性もある。慎重に進み、殲滅しよう。



↑行きで倒した山賊も、帰り道で復活している。慎重に進み、すべて倒すように。



↑クリアーすると、宝探しのヒント2が手に入る。宝探しには必須のクエストだ。

Core Quest 考古学者の行方

パウワーストーン留置所

収容所への行きかたを知っている唯一の人物を助けなければならない。

このクエストから、ミニオンが出現する。戦士タイプと魔道士タイプがいるので、魔道士タイプを優先して倒すように動こう。道中の衛兵を助けながら、収容所への道を目指せ。最後のエリアまでは急ぐ必要はないぞ。



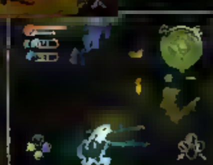
↑ミニオンはガードが固い。ガード不能攻撃を中心に戦うように。

ミニオンの妨害

風車の丘では魔法の壁を張るので、風車小屋の魔道士ミニオンを倒さなければならない。弓での攻撃がオススメ。



↑風車小屋の魔道士と戦うときは、弾を避けながら弓で攻撃しよう。



→首切りの丘では、ロックトロールを召喚する。ロールを駆使して戦え。

考古学者の救出

収容所への道では、5分の時間制限がある。スロータイムを使って桟橋まで走り、奥のミニオンを殲滅しよう。



↑スロータイムを使い、桟橋まで走れ！ 道中のミニオンは無視だ。



→桟橋のミニオンを殲滅すれば、救出できる。ウィルを駆使して戦おう。

シルバーキー 17

風車の丘

風車の丘の北側に、小屋と畑がある。畑の中に花壇があるので、その中心を掘ろう。すぐに見つかる場所だ。



↑シルバーキーが隠されている定番、花壇の中心。見つけたら必ず掘り返してみよう。

シルバーキー 18

風車の丘

風車小屋の脇にある花壇の中心を掘ると、シルバーキーが見つかる。奥には宝箱もあるので、開けに行こう。



↑ひとつのエリアにふたつのシルバーキーがある。両方とも花壇の中央に隠されている。

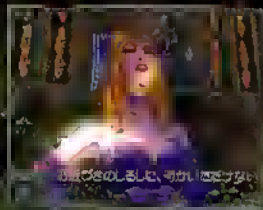
Mini Quest

市長の招待

パウワーストーン（北）

ついに掴んだ逆玉のチャンス！ 市長のおねだりを聞いてあげよう。

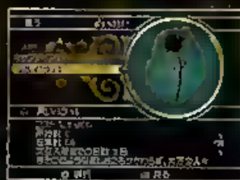
アリーナクリアー後、パウワーストーン（北）に入れるようになる。市長に話しかけることで、市長との結婚のチャンスが生まれるのだ。しかし結婚まで道のりは遠く、いくつものおねだりを聞かなければならない。すべてのおねだりを聞き、市長との結婚を目指せ。



←地位と名誉が大好きな市長さん。美人だが問題あり。

市長のおねだり① 素敵なプレゼント

最初のおねだりは、素敵なプレゼントが欲しいとのこと。市長の好みは、西側にいる女性から黒バラであることが聞ける。黒バラはパウワーストーン（北）の中央にあるショップで購入可能だ。手に入れたら市長に渡そう。



←黒バラは街の中央にあるショップに、ギフトとして売っている。

市長のおねだり② マイホーム購入

夫になる人はマイホームを持つくらいの経済力はあってほしいとのことで、マイホームを購入することになる。いちばん安いのは、パウワーストーン（南）の家だろう。購入したらマイホームとし、市長に話しかけよう。



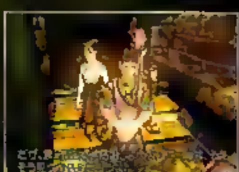
←マイホームを購入後、市長と話す。話が進んだら売却してもいい。

市長のおねだり③ 盗まれたペンダント

3つ目のおねだりは、盗まれたペンダントを見つけ出してほしいとのこと。見つけ出すには、いくつかの過程を順番にこなしていく必要がある。過程の順番と内容は下にまとめておいたので、参照してもらいたい。ペンダント入手までに、市長に関する噂をいろいろ耳にするが、気にしないように。

1 街の人に聞き込み

まずは街の人に聞き込み。すべての人に話を聞くと、盗んだ犯人はオークベールに向かったことが判明する。



←市長の噂を聞くが、あまりいい噂は耳にしない。気にしないこと。

2 メモリアルガーデンへ

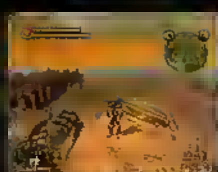
オークベールのメモリアルガーデンに犯人はいる。墓の背後に回りこみ、犯人たちの話を盗み聞きしよう。



←正面からでは話は聞けない。裏へ回り込み、音量を上げて話をしっかり聞け。

3 ボートのあいだを掘れ

犯人たちの話から、海岸のボートのあいだに隠したことが判明する。ボート間を掘ってペンダントを入手。



←海岸には、壊れたボートが2艘ある。ボート間を掘り返し、ペンダントを見つけ出そう。

4 市長へ渡す

ペンダントを入手したら、市長へ渡そう。無事にペンダントが帰ってきたが、市長のおねだりはまだ続くのだ。



←手に入れたペンダントを渡すと、すぐにつぎのおねだりが……。

市長のおねだり④ サンダーと対決

ウィスパーの兄であり、アリーナの覇者でもあるサンダーも、市長との結婚を望んでいる男のひとり。彼を倒し、最強の称号を得ることが最後のおねだりだ。サンダーは首切りの丘で待っている。彼に勝ち、レディをものにしろ！



←強敵サンダーとの対決。対処方法を身につけ、完全勝利を得よ！

サンダーの攻撃方法と対処法

サンダーの攻撃は、どれもガード不能。しかし連続攻撃はないので、隙はある。対処方法としては攻撃を待ち、ロールで回避。背後から攻撃を与えよう。攻撃を与えていると、完全無敵になる雷攻撃を出してくる。これもガード不能なので、始まったら後ろロールで距離を取ろう。余裕があれば、雷中に弓でダメージを与えたい。一定のダメージを与えると、場面が崖下、崖下の洞窟へと移るが、対処法は同じだ。



←攻撃はガード不能。横ロールで攻撃を回避し、背後から攻撃しよう。



←雷攻撃は出始めが無敵。後ろロールで離れ、弓でダメージを与えよう。

市長のおねだり⑤ ついに結婚へ

サンダーに勝利すると、やっとレディグレイと結婚することができる。いい噂を聞かないレディグレイだが、やはり結婚は嬉しいもの。レディグレイの寝室に入れるし、グレイ邸の廃墟のデーモン扉も開くことができるのだ。



←結婚で名声なども手に入るが、それ以上に得られるものが多い。

シルバーキー19
首切りの丘

サンダーとの対決で、落ちた崖下にある水溜りで釣りをすると入手できる。対決が終わって落ち着いたら釣ろう。



←ミニクエスト「市長の招待」を進めないと、首切りの丘の崖下には行けないので注意。

シルバー宝箱
首切りの丘の洞窟

サンダーとの対決で訪れる、崖下の洞窟内にシルバー宝箱がある。シルバーキー15個で開く宝箱には、貴重なウィルオーグメントが入っている。

入手アイテム　ウィルオーグメント



←装備すると、時間でウィルが回復するオーグメント。弓系武器に装着するのがオススメ。

デーモン扉
首切りの丘

他の英雄と闘って、勝つことができたら開けてやろう。まったく単純なやつだ。

サンダーとの対決で、落ちた崖下にあるデーモン扉。サンダーに勝利しないと開かないので、逃げられないのだ。

入手アイテム　？？？



←サンダーとの対決に勝利しなければ、開けることはできないぞ。

シルバーキー20
レディグレイの寝室

結婚することで、レディグレイの寝室に入ることができる。寝室のベッドを調べると、シルバーキーが手に入る。



←レディグレイの寝室にあるベッドを調べると入手できる。なぜか邪悪が5ポイント入る。

シルバー宝箱
レディグレイの寝室

レディグレイと結婚すると、寝室に入ることができる。寝室にはシルバーキー15個で開くシルバー宝箱があり、ヒリュウのカタナが入手できる。

入手アイテム　ヒリュウのカタナ

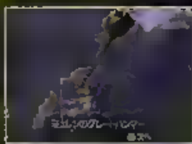


←尖鋭、炎のオーグメントが装着されたカタナ。攻撃力も高く、使いやすい武器である。

シルバー宝箱
英雄ギルド

シルバーキーが20個になっているので、英雄ギルドのシルバー宝箱が開けられるようになる。強力な武器、ミュレンのグレートハンマーが手に入るぞ。

入手アイテム　ミュレンのグレートハンマー



←開けられずに悶々としていた英雄ギルドのシルバー宝箱が、やっと開けられるように。

デーモン扉
グレイ邸の廃墟

一般人はお断りだ。立派な肩書きの、金持ちの女を妻にめとるんだな。

レディグレイと結婚したことで、グレイ邸の廃墟のデーモン扉が開くようになる。宝箱のまわりには爆発キノコがあるので、注意しながら向かおう。

入手アイテム　ロノックのアックス



←銀のオーグメントが装着されたロノックのアックス。

Mini Quest 囚人の救出
バウワーストーン留置所

囚人を助けるため、山賊に協力することに。悪の道を貫き通せ！

ミニクエスト"首切りの丘"との2択。処刑される囚人を助け出すので、敵は衛兵となる。クエストには制限時間があり、4分以内に首切りの丘の衛兵、処刑人を倒さなければならない。道中の衛兵は無視し、首切りの丘へ直行しよう。首切りの丘では、処刑人を倒すことも忘れないように。



←敵は衛兵となるので、当然モラルは低下してしまう。



➡制限時間4分。首切りの丘まで走り、衛兵を全滅させよう。

クエスト失敗の条件
- 時間切れ（4分）
- 囚人の死亡

Mini Quest 首切りの丘
バウワーストーン留置所

囚人を処刑台まで護衛。救出にやってくる山賊を返り討ちにしろ！

囚人を首切りの丘まで護衛するのだが、山賊たちが救出のために襲ってくる。山賊が現れ戦闘が始まると、囚人はこっそりと移動を始める。エリア外に逃げられると失敗となるので、戦闘中は囚人の近くにいるようにしよう。失敗条件が多いので、注意してほしい。



←護衛の衛兵も守らなければならないのだ。



➡囚人が逃げないように、近くにキープする。

クエスト失敗の条件
- 囚人の逃走
- 囚人の死亡
- 衛兵の全滅
- 処刑人の死亡

Core Quest 秘密の通路
リッチフィールド墓地

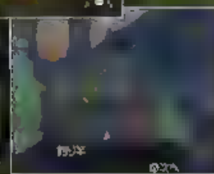
収容所へつながる扉の場所は判明した。謎を解き収容所への道を開け。

Part 1 ノストロシリーズを集めろ

秘密の通路に向かうには、リッチフィールド墓地にあるデーモン扉を開けなければならない。墓守の小屋で話を聞いたら墓地の西側を目指そう。アンデッドが無限に出現するので、適度に倒しながら先へ進む。いちばん西側にある地下の棺に、デーモン扉を開けられるノストロが眠っている。ノストロの武具を持ってきてほしいと頼まれるので、見つけ出して再び話そう。武具の場所は以下に示した場所にある。



←アンデッドは出現時にダメージを与えてくる。足元に注意しよう。



➡武具の入手に必要なシャベルや釣竿は、フィールド内で入手可能。

ノストロのヘルム

ノストロのヘルムは墓守の小屋で入手できる。取ってもモラル値は減少しないので、問題はないぞ。



←最初に訪れたときに、戻って手に入れるのが早いだろう。

ノストロのシールド

西側にある川で釣りを行うとシールドが手に入る。ポイントには黄色の光があるので、そこに投げ込め。



←川をよく見れば、ポイントに黄色い光が見つかるはず。

ノストロの剣

墓地中央南側の墓を掘り返すと入手できる。地面に黄色い光が見えるので、それを目印に掘り返そう。



←地面から黄色い光が漏れている。光を目印に捜してみよう。

ノストロのアーマー

墓地の西側に、地下の安置所がある。そこの棺の中にノストロのアーマーが置いてある。階段を見つけよう。



←墓地の西側を捜索すれば、階段はすぐに見つかるはずだ。

Part 2 死者のサークルの封印を解け

古代王国の墓地の先には死者のサークルがあり、アンデッドが出現する。アンデッドはサークル内でしか実体を持たず、外では倒すことができない。サークル内でアンデッドを8体倒すと、大アンデッドが3体出現。これをサークル内で倒すと封印が解けるのだ。



←アンデッドはサークル内でしか倒せないので注意。

シルバーキー 21
リッチフィールド墓地

墓地に入ってすぐの南側に、釣りのできるポイントがある。波紋に合わせて釣れば、シルバーキーが入手できる。



←川に面した釣りポイントは墓地から入ってすぐの南側。波紋の位置を確認して釣ろう。

シルバーキー 22
リッチフィールド墓地

墓地の中央付近にある墓を掘り返すと、シルバーキーが入手できる。シャベルアイコンが出たら、掘ってみよう。



←中央にある、メアリー・サッターの墓を掘り返せば鍵が手に入る。墓標を調べていこう。

シルバーキー 24
リッチフィールド墓地

マップ中央南部にある、ネクロマンサー・スコラン ディスが眠る地下墓地の棺を調べれば入手できる。これで残るシルバーキーはあとひとつ。



←釣りや発掘の必要はなし。墓地内を探索していれば自然に見つかる。

入手アイテム　なし

デーモン扉
リッチフィールド墓地

この扉を開くことができるのは、古のガーディアン、ノストロただ一人だ。

ノストロの装備品を4つ集めて棺に話しかければ自動的に開く。この先は、死者のサークルにつながる古代王国の墓地。アンデッドが無限に湧く。

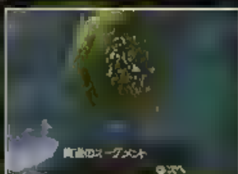


←クエストを受けずに来るとデーモンの顔はない。

シルバー宝箱
死者のサークル

中身は貫通のオーグメント。（フライパン以外の）レア武器を使用しているならさほど重要ではない。東の細道の先にはリザレクトポーションがある。8個以下なら忘れずに取ろう。

入手アイテム　貫通のオーグメント



←有効な敵はトロール族のみ。この場所では銀のほうが有益だ。

Mini Quest 賞金稼ぎ
大いなる森の入り口

人質をさらって逃げた山賊のあとを追って、大いなる森へ向かえ！

見晴らしの丘で話を聞いたら、まずは釣り人の渓流で山賊を殲滅。吹き飛ばし系の攻撃を当てると、山賊が小屋にめり込んでしまうことがある。その場合は外壁に密着して武器を振るかスペルで。つぎに大いなる森の湖でふたり目を救出。前進すると人質を殺されるので、弓かスペルで反応させよう。

ひとり目　釣り人の渓流



←山賊をすべて倒せば救出成功。スペルとフラッシュムーブ主体で戦え。

ふたり目　大いなる森の湖

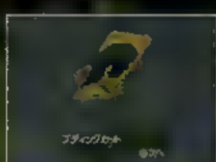


←ボスが登場してきたら遠隔攻撃。ザコ2体＋ボスを倒せばクリアーだ。

Core Quest スカーレットローブの救出
地下の大広間

死者のサークルから地下ルートを通って、バーゲイト収容所に潜り込む！

ここからはふたつのコアクエストが連続する展開になる。まずはアイテムを探索しながら地下の大広間→地下トンネル→崖脇の小道へ移動。この3エリアのアンデッドは無限に湧き出るので、相手をせずに通り抜けよう。崖脇の小道の東部屋で扉に触るとバリアが出現し、敵全滅で解除される。衛兵を倒しながら地下通路→拷問牢へ移動し、レバーを操作して牢を開けよう。そのまま来た道を戻ればクリアーだ。



←道中では多数の回復アイテムやスタイルカードなどが見つかる。くまなく探索。



→母親は無敵なので走り抜けてもいい。

Core Quest 収容所からの脱出
独房棟1

ジャックの陰謀で獄中生活の身になってしまう。脱出せよ！

目が覚めると、そこは暗い牢屋だった。隣りの男の話に耳を傾け、現在の状況をつかもう。年に一度開催される囚人レースの勝者になれば、看守の部屋へ入れるという。脱出のチャンスがあるとすればこのタイミングしかない。



←いきなり牢屋スタート。クエスト名もいつの間にか変わっている。

Part 1 レースで1位を目指せ

そしてレースの日はやってきた。アイテムは没収され、ウィルも封印。連日ひどい拷問まで受けているが、体力は衰えていない。アリーナで優勝した英雄が、そうそう他人に遅れを取るはずもない。Bを押したまま衛兵の指示どおりに走れば楽勝だ。途中の樽からはポーションなども見つかるが、のちほどじっくり回収できるのであと回し。

ショートカットが可能

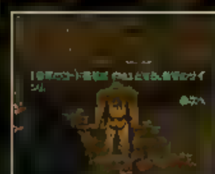


正規ルート ──→　最短ルート ──→

←北・西側は内側を通れば多少時間が短縮できるぞ。

Part 2 執務室で牢獄の鍵を盗み出せ

執務室では看守の自作ポエムを長々と聴かされる。このスキに左スティック押し込みの忍び歩きで、左の壁にあるコード番号を確認。ゲージを振り切ると見つかってしまうので、立ち止まりながら慎重に進もう。続いて、手前にある3冊の本のどれかを開ける。当たりはどれかひとつ。ハズレだと再びレースからやり直しになってしまうが、毎年本が1冊ずつ減っていくので、最悪でも3回目でクリアーできる。



←忍び歩きで看守の背後を通ってコード番号を見る。覚える必要はなし。



→1回目は3択だ。本棚からソムルーンのタトゥーも盗んでおこう。

Part 3 装備品を取り返して母を救出

鍵を奪ったら脱出開始。ほかの囚人を助けると同行させられる。樽からはポーションや木の棒が見つかるので、とりあえず取っておく。最初に向かうべき場所は2Fにある収容所の詰め所。ここに没収されたアイテムがある。衛兵スタイルも手に入るが、着替えても衛兵は襲ってくるので防御力重視で。



←この部屋まで来ればひと安心。本棚をあさるとタトゥーも見つかる。



←収容所の探索が終わったら拷問牢へ移動。母を助けたらオサラバだ。

Part 4 VSクラーケン

4本の足を切り落とすと本体が姿を現す。足の叩きつけはロールかガードで対処しよう。本体のブレスはタイミングを合わせて横ロールで回避しよう。一定時間で再び足モードに戻るので、なるべくダメージを与えておきたい。2セット目で倒すのを目標に。



←母親はかなりタフだが、残り体力にも気を配ろう。

シルバーキー 24
崖際の小道

北にある突き出た地形の花畑でシルバーキーを発掘。宝箱からは闇のメイルヘルム、雷&尖鋭のオーグメント、リザレクトポーションを入手できる。



←20個あれば問題ないが、できればすべてを見つけたい。残るはひとつ。

Mini Quest 山賊スパイの救出
バウアーストーン（北）

商人に紛れた山賊スパイの身に危険が迫る。無事連れ帰れるか？

バウワーストーン（北）の女に話しかければクエスト開始。留置所前では、100ゴールドで最大4人まで盗賊を雇える。商人の脇を固める衛兵を倒しながらオットーを連れ帰ろう。オットー一行は風車の丘の風車小屋から処刑台の森へ移動、収容所への道に差し掛かるとオットーだけ逃げてくる。話しかければ同行者となり、バウワーストーン（北）まで戻ればクリアー。オットーはすぐ衛兵を攻撃しにいくので、彼の周辺の衛兵を倒すことを優先しよう。



←急いで近づけば、風車小屋で同行させることもできる。



→弱いくせに好戦的。ヒールライフを覚えておきたい。

Core Quest フック海岸への入り口
古代のカリスゲート

北方の島にあるフック海岸へつながるゲートを捜し出せ！

物語もいよいよ佳境。古代のカリスゲートへ行くとクエスト開始だ。バロウフィールドへ飛び、暗い森の川を通って行くのが近いぞ。沈黙しているゲートを起動し、フック海岸に囚われているスカーレットとテレサを助け出そう。極寒の地にて、英雄にまつわる衝撃の事実と血族のさだめが明らかに！

Part 1 アンデッドを倒す

カリスゲートを起動させる方法は、アンデッドの魂を浄化して捧げること。グレイ邸の廃墟と同様に、アンデッドを倒すと伸びていくゲージが満タンになれば開く。強化したエンフレイムがあれば連発するだけでオーケーだ。



←接近戦はアサシンラッシュやマルチストライクの併用が効果的。

Part 2 フック海岸からギルドへ

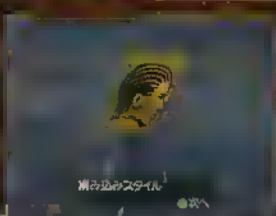
北西にある修道院の廃墟に行くと、行く手をさえぎる赤いバリアが発生している。ギルド長とスカーレットの言葉に従って、英雄ギルドへ一時退却。メイズの塔にある"アルバンの魔法事典"をゲットすればクリアーだ。



←最後の街だけあって店の品揃えも充実している。覗いておこう。

レアファッションを民家で物色

民家やショップの本棚とチェストからは、レアな髪型やタトゥー、オーグメントなどが盗める。視線に注意しつつ物色しよう。



←髪型とヒゲはひとつずつ、タトゥーは4つある。

シルバーキー 25
フック海岸

南の教会の1階にあるチェストを調べれば、最後のシルバーキーを入手。教会の扉は閉まっているので、攻撃して破壊するかピッキングで開けよう。

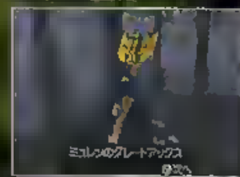


←ほかに500ゴールドも見つかる。いまとなってははした金だが……。

シルバー宝箱
フック海岸

教会3Fの突き当たりに置かれたシルバー宝箱には、ミュレンのグレートアックスが入っている。シルバーキーが15個あれば開けることができる。攻撃力は多少もの足りないが……。

入手アイテム ミュレンのグレートアックス



←ダメージは250。総合面ではハンマーやヒリュウにやや劣る。

Core Quest 再びフック海岸へ
フック海岸

バリアの奥で待つのは恩師メイズ。すべては仕組まれた罠だった！

ギルド長に話しかけ、"はい"を選んだ時点でミニクエストはすべて消失する。やり残したことがありそうなら、必ずセーブしておこう。フック海岸へ移動すると、絶叫とともにドレインライフを仕掛けるスクリーマーの群れが住人を追い回していた。スクリーマーを倒しながら奥のバリアへ近づくと、ギルド長が事典の一節を詠唱。解除成功後はメイズとの戦いになる。



↑スクリーマーは突然発生するので注意。ブロックはしないので戦いやすい相手だ。



↑バリアに近づくと詠唱が終わるまで待機時間となる。これでバリアは解除される。

VS メイズ

メイズは魔法ホブと同じ飛び道具にライトニング、エンフレイムで攻撃してくる。フィジカルシールド使用中は退避に徹し、解けたら接近。アサシンラッシュで背後に回って一息に攻撃しよう。残りライフに応じて4回ワープするので、態勢を整えてすぐに追え。



←バリアの奥にある廃墟で戦闘開始。比較的狭いので注意。



→少しずつ戦いの場は南下。2、3回目は戦いやすい。



←3回目のワープで教会の階段へ。扉を破壊して侵入。



→最後は教会の前。倒すとメイズの記章も手に入る。

フィジカルシールドが解けたら一気に倒せ！



↑離れるとなかなか解除しないのである程度接近。両手を前に出したら逃げよう。

Core Quest ジャック追跡
英雄ギルド

ジャックを追いかけ、各地のフォーカスサイトの解放を阻止せよ。

ジャックの手でモンスターの巣窟と化した世界が古い記憶と重なる。永劫の剣に魅入られたジャックは、剣の封印を解くためフォーカスサイトをつぎつぎ解放している。アルビオン全土から集った義勇兵と魍魎を従えるジャックの総力戦が始まる。ブライアローズにサンダー、そして現在最強と謳われる復讐者……誉れ高い英雄が勢ぞろいし、急展直下のクライマックス！

1 魔の森のカリスゲート



⬅敵はアンデッドとミニオン。この場はブライアローズに任せて先を急げ。

2 大いなる森の湖



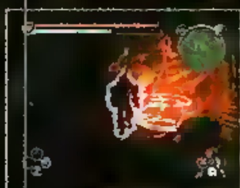
⬅ミニオンとスクリーマーの攻撃をかわし、果樹園から大いなる森の湖へ。

3 ホブの洞窟



⬅サンダーとともにミニオンとアンデッドを撃退。中央の間へ向かえ。

4 処刑台の森



⬅最後はバウワーストーン留置所から処刑台の森へ移動。敵はミニオン。

Core Quest ジャックとの対決
英雄ギルド

永劫の剣により絶大な力を得たブレードジャックとの最終決戦。

舞台は英雄ギルド。ギルド長も倒れ、強大な力を持つジャックは母娘を連れて運命の間に向かっていた。不思議な力を持つ一族の血によって、永劫の剣は完全復活を遂げる。ギルドの洞窟を抜けて運命の間に急行したが、時すでに遅し……凶刃に倒れたスカーレットのかたわらに悠然と佇むジャック。すべての元凶と対峙した英雄は愛刀を抜き放ち、仮面の男に躍りかかる。



⬆ギルドにはポーション類が落ちている。展示品あつかいでなぜか盗みも可能。

入手・修得しておきたいアイテムとスペル

ジャック戦で重要なのは遠隔攻撃。近接攻撃のみでは倒すことができない。洞窟のボウはそのための救済措置でもあるわけだが、事前の準備さえできていればあっさり倒せるぞ。必携アイテムをまとめてみた。



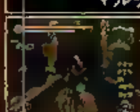
⬅最後の戦いは弓のスキルが重要だ。

強力なロングボウ



⬅スコームのボウがベストだが、なければマスターやエボニーなどでも可。

マルチアロー



⬅レベル1でもダメージが段違い。もちろんレベル4にしておくのが理想。

フィジカルシールド



⬅第二形態のウェーブと5ウェイが、岩陰にいればノーダメージでかわせる。

VS ジャック

マルチアローとフィジカルシールドを唱えたら運命の間へ。スペルアイコンには、エンフレイムとアサシンラッシュをセットしておくのがオススメ。



➡マルチアローは一度唱えたら、4回撃つまで消えない。

第一形態

バリアを解除するためミニオンを全滅させる。アサシンラッシュで背後に回りにくいので、エンフレイムでダウンを奪おう。ジャックはマルチストライクやフラッシュムーブ連発で攻撃。



⬆第一形態は2種類の攻撃がくり返される。ライフが5割以下で第二形態へ移行する。

攻撃方法

ミニオン召喚



⬅6体召喚。全滅させるまでバリアは外れない。

肉弾戦闘



⬅アサシンラッシュにはアサシンラッシュで対応。

第二形態

中央に浮遊して3種のスペル攻撃と3体のミニオン召喚を行う。始まるや否や遠隔攻撃を溜めながら岩の陰に移動。最大まで溜まったら半分顔を出して放つ。これを2回くり返せば、ミニオンを召喚する間もなく一瞬で倒せる。弓やスキルが弱いと3回以上かかるが、それでも召喚はされずにすむ。

攻撃方法

ウェーブ



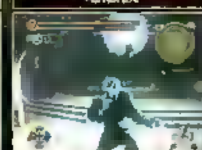
⬆ロールかフィジカルシールドで対処しよう。

5ウェイ



⬆ウェーブと同方法か少し横に移動して回避。

電磁波



⬆突き出した岩の裏にいればノーダメージ。

最後に待ち受ける究極の二択

ジャックを倒すと永劫の剣を入手。捨てるか姉を殺すかの選択を迫られる。この選択でエンディングが変化。

永劫の剣を捨てる→GOOD

テレサを斬り殺す→BAD



⬆ダメージ550に4つのオーグメントつきという、ゲーム中最強の接近攻撃武器だ。

重要！ スタッフロールは最後まで見よう 継続プレイ可能！

オールクリアーすると、壮大なエンディングに続いてスタッフロールが始まる。Yボタンのスキップを使わずにこれを最後まで見れば、エンディング後の世界でゲームを再開できるぞ。



⬅ジャックはもういない。NPCのセリフもさりげなく変化している。



➡ミニクエストは受けられないが、エクストラクエストは継続可能だ。

飛び出せFable塾

ドキワクシナリオリプレイ ～望郷編～

幼いころ、平和な村を襲った山賊たちの残虐非道な殺戮の手。その日から、のほほんと生きてきた主人公の人生は一変した。

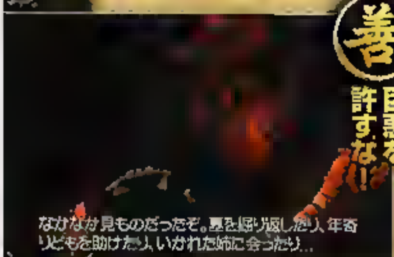
父は殺され母と姉は行方不明。あまつさえ村は焼かれて壊滅状態。市町村合併以前に廃村の危機へと追い込まれてしまった！

「オーノレイ！」

何の因果で、平和な生活を営む我々がこうも陰惨な報いを受けねばならんのか。まったく世の中間違っちょる！　怒りに震えて、山賊たちに復讐を誓う主人公。

彼は英雄ギルド（いちおう営利団体）の修行を経て、世に満ちた理不尽な行いを正すべく（＆己の欲望を満たすため）に、アルビオンの地へと冒険の旅に出た。

数々の苦難を乗り越え、名声を手にした青年は、その途上で驚くべき事実を知る。じつは、彼の母親は"スカーレットローブ"と呼ばれる名うての英雄であったと！　村の襲撃も偶然ではなく、母を狙ったものだったのだ。するとなんですか？　ほかの村人（含む自分）は母のとばっちりで被害にあったわけですか？　なとど衝撃の事実[illegible]……



善 巨悪を許すな!

↑ついに正体を現した、諸悪の根源ブレードジャック！　野望を阻止すべし！



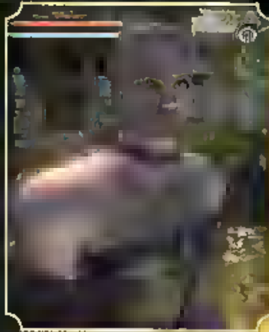
悪 強引愚マイウェイ!

↑世の平和なんざ知ったことか！　酒と喧嘩さえありゃいいんだよ！

Good Side Story

正義の英雄・マタギアン物語

風雲急を告げる！ 伝説のパワーを求めて



母の秘密を知った彼は、いままで自分の運命を翻弄してきた元凶の存在を知る。「父は殺され母は獄中刑！　おまけに地球に送り込まれた俺はこのザマだ！」

いま、マタギアン青年の"愛と怒りと哀しみのシャイニングブセルスソード"が炸裂しちゃう予感！

ブセルス・マタギアン

正義と博愛に萌えるマックスハートな次世代型勇者。得意な武器はカタナ、好きな場所は見晴らしの丘。好きな装備は光のドレス。

母へと続く道

姉の助言に従うまま、考古学者を助け出した私ですが、彼から教えてもらった助言をもとに、母が囚われている"バーゲイト収容所"へと急ぎました。

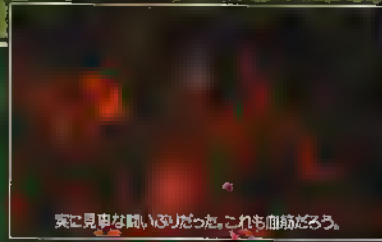
その途上、数々の神秘の力を残して滅んだと言われる"古代王国"の墓を抜け、アンデッドの群れを粉砕し、ついに収容所に潜入した私は……捕らえられていた母・スカーレットローブとの再会を果たしたのです！

幾年月を越えた感動の再会！　涙に咽ぶ暇もなく、母は「じゃ、早く脱出しましょう」と、キラーエリートのようなクールさを見せるのでした。さすが伝説の英雄、肝が据わってます。我が母ながら恐ろしい女よ……などと顎をさすりながら呟いていると、逃亡途上に忌々しい幻影が現れた！

「フフフ……やはり血筋か」

そう呟くのは、母さんをさらって、姉の目をくりぬいた極悪非道の英雄・ブレードジャック！　血筋ってなんのことなのさ!?　そう激昂する私に語られる、驚愕の事実――。

私の家系には古代王国の時代から受け継がれる特殊な力が備わっており、ジャックが私たち一家を付け狙うのもそのせいだと……。ならば、そんな呪縛は私の剣で断ち切るのみ！　剣をかまえた私でしたが、ジャックの力はあまりにも強大でした。私は気を失い、母ともども捕らえられたのです！　嗚呼、ミイラ取りがミイラになるとは……。

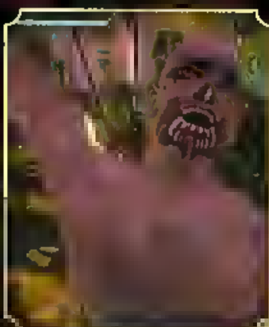


↑って言うか最初見たときからアヤシイと思ってたんだ！　と誰もが思うジャック氏。

Evil Side Story

悪の暴君・ビッペレーヌ物語

悪の迷走、その結果がもたらすものは……



村を襲った山賊たちに復讐するために、英雄ギルドでハッスルマッチョを鍛え上げて冒険に出た彼であるが、当初の目的を見失って放蕩三昧の旅を送っていた。

バウワーストーンの市長、レディーグレイに見初められた彼は、持参金目当てで結婚するが……。

ビッペレーヌIII世

最近は不摂生と食っちゃ寝生活がたたって、下っ腹が出てきた不良英雄。好きな武器はグリーバー。好きな装備はすっぽんぽん。

嗚呼、酒と喧嘩の日々

"ガシャーン！"

室内に響くジョッキの割れる音！

「オラ！　酒が切れたぞ！　とっとと買ってきやがれこのアマっ子！」

「朝から酒で荒れるのはやめてよね！　ホントにもー、冒険にも出ないで日がな一日ゴロゴロと……。こんなボンクラと結婚するんじゃなかったわ」

朝からくり返されるいつもの日常風景。そう、俺はレディーグレイと結婚してからというものの、英雄ギルドにも足を運ばずに、のんべんだらりの生活を送っていたのである。

ん？　ホントに酒が切れちまった。おいっ！　いないのか!?　……ちっ、おもしろくねえ。まあ、たまには外をうろついてみるか。

千鳥足でバウワーストーンの街を闊歩していた俺様は、街角でおもしろい光景に遭遇。大の男たちが、ステゴロでポカスカと殴り合ってるじゃないの。

「ヒック……おもしろそうなことやってんじゃねえか。俺も混ぜてくれよ」

「ここは殴られて脳みそを揺らし、己を知る拳闘倶楽部。腕に覚えがあるなら参加してみるといいだろう」

妙に偉そうな口をきく親父を押しのけて、俺はリングへと上がった。

「へっ、へへっ、どっからでもかかってきやがれ、このドサンピンよぉ」

両手だらり戦法で、とりあえず相手を挑発してみる俺様だったが……。



↑ただの呑んだくれと化してしまった俺様。過去の栄光（？）は見る影もなく、ただのアル中オヤジである。

蘇る幻の剣、そして……

母と再会して、早5年の月日が流れました。そのあいだ、私はジャックに捕らえられたまま、監獄の中で拷問の日々を送っていたのです。

気力は萎え筋肉は衰え、自由を奪われたまま、ここで朽ちていくのだろうか……。絶望だけが折り重なり、最後には死すら覚悟しました。しかし！

そのとき、私の脳裏に蘇ったのは、アルビオンの人々の笑顔と、私を英雄として迎えてくれた温かい心でした。

ここで私が朽ち果てると、アルビオンはジャックによって暗黒の世界に包まれてしまう……それだけは絶対に阻止せねばなりません！もはや、これは私の一個人の復讐や家庭の問題ではないのです。そう、ここで英雄としての務めを果たさないと、私は生まれてきた意味がないのですから！

私は年に一度の囚人徒競走の日に優勝し、衛兵詰め所から鍵を奪うことに成功しました。そして、立ちはだかるクラーケンを倒し、母を連れて収容所を脱出することに成功したのです。



↑ブレードジャックが完全な力を手にするまえに、彼の野望を粉砕せねば……それが、私の使命です！

母は言います。「ジャックよりさきに"永劫の剣"を手に入れて、彼の野望を阻むのです」と。

私はうなずくと、剣を求めて再び旅立ちました。いま、世界でもっとも倒すべき敵——それがブレードジャックでした。英雄が英雄たるため、時代が用意した試練、それこそが、ジャックを倒すことだったのです。さらわれた姉の行方、想像もしなかった裏切り、そのすべてを乗り越え、私は最終決戦へと臨みます。人々の笑顔を、そして自由を守るため、英雄へと続く道の、最後の戦いが始まろうとしていたのです！

↓絶望的な監獄暮らし！しかし、自由は奪えても、私の志は奪えはしないのです！





↑古代王国のアルコンが遺していた"永劫の剣"。その力は……。

世のために成すべきことを成す、それが英雄の本分なり！

その後の英雄譚 ～勝利の栄光を君に～

と、そんなこんなで世界の危機をかけてブレードジャックとの死闘に臨みつつも、私は恋に落ちてしまったのです。そのお相手は、バウワーストーンにある学校で、生徒たちに学問を教えているグッドルッキングガイ(♂)。恋は性別を越えるのよ！とばかりに猛烈なアピールをくり返した結果、ついに彼のハートを射止めることに成功！そして、勇気を出して結婚指輪を贈ってみたら……彼ったら、照れながらも受け取ってくれたの、キャッ！

こうして、ホカホカ家庭を築いた私。これが、勇者になって冒険をくり広げた末に得た、いちばんの報酬カナ☆



↑じつはボーイズラブRPGだった本作。18歳以上推奨の面目躍如というところか。

どっちの生け贄ショー

『バキス！バキス！バキス!!』

右頬に食い込む強烈なストレートを食らって、出崎演出ばりに3回ほど集中線をリピートさせる俺様。その瞬間、自分の中に眠っていた何かが目を覚ました！そうさ……俺はこんなところでくすぶってていい男じゃねえ。もっとBIGに成り上がるんじゃなかったのかいビッペレーヌ!?

ゆえあって悪の道に進んでしまったが何事もハンパはいけねえ。やるからにはとことんスジを通せって学校でも習ったじゃねえか！心機一転、拳闘クラブで悪のスピリッツを取り戻した俺様は、家に帰って装備を整えた。

「アンタ、どこへ行くんだい!?」

「……フッ、ピリオドの向こうさ」

➡これから向かう場所も知らずに盛り上がる一行。ウシシ。

ウホッ！いい生け贄！





↑同行者は傭兵を含めて10人以上連れていけるので、これを8回ほどくり返せばオークベールの村は全滅！

おかんにそう言い放つと、俺は颯爽とバウワーストーンを飛び出した。

俺の脳裏にあったのは、暗き森のキャンプの横にあったスコーム寺院。そこで、ワルならではのビッグプロジェクトを実行してみようと考えたのである。題して"村人全員生け贄にしちまおう大作戦"！略して生け贄大作戦である。ターゲットとなったのはオークベールの村。村人たちをそそのかして、全員生け贄に捧げちまったらどうなるでしょう!?という、地獄の自由研究に励もうと考えたのさ！

早速、村人を言葉巧みに勧誘し同行を求める。ひい、ふう、みい……よし、とりあえず6人ほど勧誘。俺様はツアーガイドよろしく村人を引き連れ寺院へと向かった。

まるでピクニック気分でついてきた村人たちであったが、スコーム寺院に到着すると、その表情は一変した！

つぎつぎと邪神への生け贄へと変わっていく村人たち。寺院の僧侶は「ダメダヨー、もっとマシな生け贄つれてこないと！」などと、欽ちゃんの仮装大賞みたいなコメントを述べやがる。ちっ、まあいい。まずはオークベール、その後はアルビオンじゅうの人間を生け贄送りだ！ファイト、俺様！

➡拳闘倶楽部でワルの魂が蘇った！春の目覚め！



悪は貫いてこそ美しい！……たぶん

その後の英雄譚 ～俺たちに明日はない～

オークベールの村を皮切りにして発動した『アルビオン総生け贄化計画』。しかし、不思議なことに生け贄に捧げても捧げても、人口がそんなに減る気配がない。しかし、ここまできたらやめるわけにはいかない！だが、ショップの店員まで生け贄に捧げちまったおかげで、物が買えなくなってしまった！自分で自分の首を絞めることになってしまったのだ。オオウ……☆。ついでに、口うるさいレディーグレイを、傭兵を雇って亡きものにしてしまい、独身生活に逆戻り。裸一貫、一から英雄の道をやり直させていただきます。トッホホ～イ。



↑さらばレディーグレイ！しかしこれはあくまでも事故死ですよ、事故死。

もっとも難しい中盤、第4～6章を徹底攻略!

SPIKEOUT BATTLE STREET

本作の深い魅力が、徐々に浸透して認められてきた今日このごろ。今月は第6章までの攻略をお届けしよう。

ファミ通Xbox杯 スパイクアウト プレイヨンテスト 開催! 詳しくはP.9へ!

action
- スパイクアウト バトルストリート
- セガ
- 発売中(3月24日)
- HDTV, 5.1ch
- OP / VC・SR
- 10ブロック以上
- オンラインアクションバトル
- セガ
- 7140円(税込)
- 15歳以上

条件を満たして使えるキャラクターをどんどん増やそう!

本作の初期状態では4人のプレイヤーを使うことができる。しかしストーリーモードをクリアーしていけば、使えるキャラクターが追加されていくぞ。バトルストリートで選択できるステージも増えるので、ストーリーモードはぜひともクリアーしよう。

また、ある条件を満たせば、エリアボスも使えるようになる。さらにフィオナのスペシャルバージョンである、アークファングも隠されているぞ。腕に自信がない人はXbox Liveの協力プレイを利用して、キャラクターをアンロックしよう。

1 ストーリーモードをクリアーすると出現するキャラクター

最初に使えるプレイヤーキャラクターは、ジュニア、ミンファ、ジャッカル、フィオナの4人。"チーム・ネオスパイク"のメンバーだ。ストーリーモードを進めていくと、さらにキャラクターが追加されていくぞ。"チーム・スパイク"や"チーム・ネオインフェルノ"のメンバーが、1章をクリアーするごとにひとりずつ使えるようになる。細部まで丹念に作りこまれたキャラクターは、総勢12人におよぶ。ストーリーモードを完遂し、自力ですべてをアンロックしてほしい。

ストーリー	アンロックされるステージ	アンロックされるキャラ
1	SPIKER'S CAMP	リンダ
2	―	テンシン
3	DIESEL TOWN	フォンロン
4	SHIP YARD A/B	ヴォイド
5	―	ホワイト
6	―	カエデ
7	?	?
8	?	?

2 ボスキャラクター45体も使用可能に!

一定の条件を満たすことによって、敵として出現したボスを使うことができるぞ。使えるボスは、各エリアで登場するボスで、計45体にもなる。ただしなぜか、スパイカーズキャンプの最初のふたりのボスは使えないので注意。バトルストリートには、ストーリーモードには出現しないボスが数多くいるのでこちらもチャレンジしてみよう。

自力で出す! ボスを4ヒット以上、ノーダメージで!

ボスからのダメージを受けず、ボスに4ヒット以上のコンボを当てて倒せばボスが使えるようになる。この条件は、ストーリーモード、バトルストリートの両方で有効だ。ただし、難度がイージーだとダメなので注意しよう。4ヒットコンボは意外に簡単。ジュニア、ジャッカル、フィオナならつかみ打撃3回で4ヒットになる。気絶させたり追い打ち攻撃からつかんでいこう。



←追い打ち攻撃で飛び込んでボスをつかもう。



→つかみ打撃を3連打すれば4ヒットとなる。

他ユーザーからもらう? Xbox Liveの協力プレイで!

Xbox Liveの協力プレイをすれば、自分ではまだ出せていないキャラクターが使える可能性があるぞ。いっしょに闘っている仲間が隠しキャラクターでプレイしていたらチャンス。そのままステージクリアーすると、参加していたプレイヤー全員が使用可能になるのだ。オンラインプレイでどんどんキャラクターをもらってこよう!



↑自分ではなかなか達成できない解除条件でも、オンラインなら解除できる。

3 さらに特殊な条件でアークファング登場!

"アークファング"とは、フィオナの組織でのコードネームのこと。見かけはフィオナだが、武器としてトンファーを使う。技の性能面では実質的に別キャラクターなので、ぜひ出現させて使ってみよう。正確な出現条件は右のとおりだ。ちなみにスペシャルアピールは、左スティック時計回り一回転+B+C+Jで出すことができる。

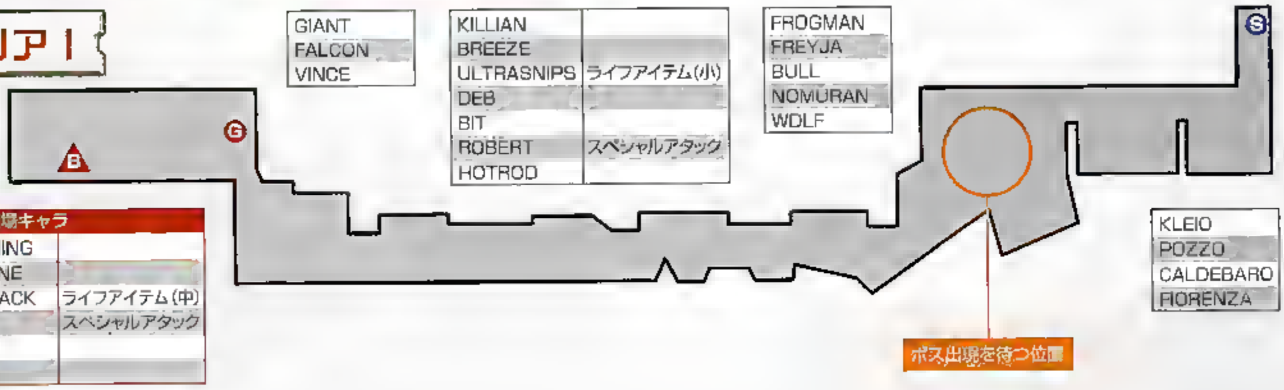
アークファングのアンロック条件

- ほかのキャラクター(プレイアブル12体)がすべて使用可能であること。
- フィオナを使用し、スペシャルアピールで1体以上のボスを倒してステージをクリアーすること。

第4章 誇示 SHIP YARD (A) ～工事現場から船へ～

全ステージのうちでも、ヤマ場となるのがこのシップヤードだ。キャラクターがヴォイドに変わるので、その長所と欠点を早めに理解しよう。敵との闘いでは、2体同時にボスが出現する場所が難しい。地形に引っかけて1～2体ずつおびき寄せるという、戦略的な戦いが必要となる。

エリア1



GIANT	
FALCON	
VINCE	

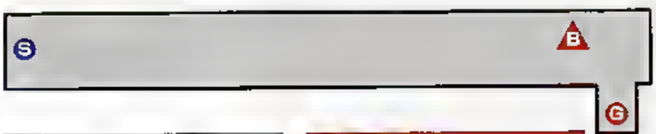
KILLIAN	
BREEZE	
ULTRASNIPS	ライフアイテム(小)
DEB	
BIT	
ROBERT	スペシャルアタック
HOTROD	

FROGMAN	
FREYJA	
BULL	
NOMURAN	
WOLF	

ボス戦登場キャラ	
LIGHTNING	
CYCLONE	
BIG-MACK	ライフアイテム(中)
CHIBI	スペシャルアタック
KITTY	
LISA	

KLEIO	
POZZO	
CALDEBARO	
FIORENZA	

エリア2・1



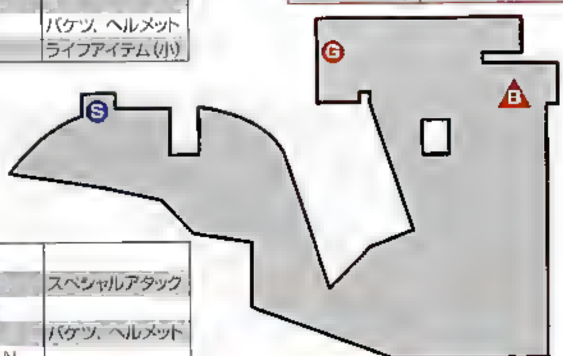
FLINT	モップ
TAYLER	モップ
MYERS	モップ
RODNEY	モップ

ボス戦登場キャラ	
LEOPOLD	モップ
HARPER	モップ
BARKLLY	
FLICK	
KEIJI	ライフアイテム(大)

エリア2・2

ボス戦登場キャラ	
MARCY	ライフアイテム(中)
ARCHIE	バケツ、ヘルメット
DUFFY	スペシャルアタック
BARRETT	バケツ、ヘルメット
NIHEI	ツルハシ
GONZOU	メガホン

SOARTAN	
JAKE	バケツ、ヘルメット
BAXTER	
GASPER	
GLIFF	バケツ、ヘルメット
RON	ライフアイテム(小)



GULLICK	
DONKEY	スペシャルアタック
CRAVEN	
DRAKE	バケツ、ヘルメット
HANDMAN	

エリア3・1

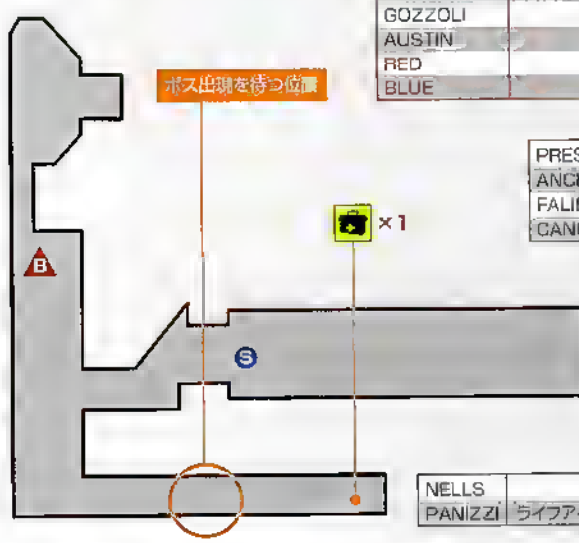


RICO	
BAROJA	
FELICIANO	
WHITAKER	
DUPRI	

GORFAINE	
MAGS	
FIORENZA	
MERRY	

エリア3・2

ボス戦登場キャラ	
POZZO	スペシャルアタック
GABINCHIO	ライフアイテム(中)
GOZZOLI	
AUSTIN	
RED	
BLUE	



PRESCOTT	
ANCHOVY	
FALIERO	
CANDY	

NELLS	
PANIZZI	ライフアイテム(小)

■チーム・ネオスパイク基本攻撃技ダメージ表

	BBBBBB	CCC	C2	C3	C4	足払い	追い打ち	ジャンプ攻撃	つかみ打撃	投げ	側面投げ	背面投げ	ジャンプ投げ	スペシャル投げ
ジュニア	10+8+10+15+20+30	20+15+30	40	20	80～150	20(+20)	30	25	25+25+20+20	60	20+40	70	90	160
ミンファ	10+8+10+15+20+30	18+18+15	40	20	80～110	20(+20)	30	20(+20)	20+25+40	60	20+15	50	90	160
ジャッカル	9+9+16+18+18+30	10+18+25	40	20	70～100	20(+20)	30	30	25+25+20+20	25+30	40	30+40	30+60	160
フィオナ	10+10+12+13+15+30	8+10+20	40	20	70～100	20(+25)	30	20(+20)	25+25+20+20	50	40	50+30	90	160

S スタート　G ゲート　B BOSS出現位置　ライフアイテム(中)　スペシャルアイテム

第4章はこう闘え!
ボスの分断がカギ

このステージは、ボスとザコの群れをいかに分断し、ひとりずつ闘うかがポイントだ。最初に来たときは、ボス戦が非常に難しく感じられることだろう。しかし攻略法をマスターすれば、飛躍的に楽になっていく。

そのためには、ボス戦になる直前の最後のザコを、どの場所で倒すかが重要だ。最後のザコを倒した瞬間にボスが出現し、プレイヤーを追いかけてくる。このときに敵の軍団を地形に引っかけて、同時に殺到してこないようにするのだ。1〜2人ずつおびき出せば、多人数に取り囲まれるよりもはるかに楽に倒すことができる。また、ボスの性質にも注目。起き上がりに無敵にならなかったり、足払いでダウンするボスもいる。



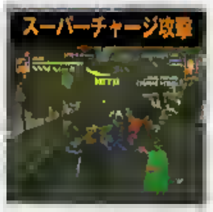
←これまでとは違ったテクニックと戦略が必要なステージ。まずはヴォイドの操作に慣れよう。スーパーチャージ攻撃がメインの攻撃手段となる。また・同時に2体のボスが出現する場所が多いので・囲まれないように注意すること。

使用キャラ ヴォイド 圧倒的パワーで吹き飛ばせ



ヴォイドはスーパーチャージ攻撃の強さが魅力。直接当てたり、追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃のコンボを基本に闘おう。欠点は相手をつかむ間合いが短いことだ。ジャブからつかむ戦法には向いていない。ビート連打は最後が叩きつけなので、浮いたところにスーパーチャージ攻撃を決めることが可能。壁際ならボスに対し、追い打ち攻撃→チャージレベル2→ビート×6→スーパーチャージ攻撃などの強力な連撃が可能だ。

スーパーチャージ攻撃



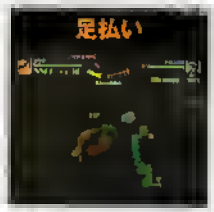
↑リーチ、攻撃判定ともに強い。メインで使おう。

チャージレベル3



↑リーチがかなり長いので、直接当てる戦法もとれる。

足払い



↑相手を吹っ飛ばすが、壁際ならコンボを狙える。

オススメ連撃 ビート6連打からスーパーチャージ攻撃







↑ビート連打の最後の一打は相手を浮かせる効果がある。連打の途中からチャージを溜め始め、浮かせたあとにスーパーチャージ攻撃を当てていこう。壁際のコンボにも応用できる。

エリア1 ドッグ横の通路(下)

このエリアで出現するザコは、ヴォイドとはかなりリーチの差がある。追い打ち攻撃やスーパーチャージ攻撃をメインに使っていけば、さほど苦戦することはないだろう。しかしボスとの闘いが難関なので、道中でも油断は禁物。途中で出るライフ(小)を計算に入れても、ボスまではほぼノーダメージの状態で進んでいきたい。

スタート地点は階段になっているが、下にいるほうが有利。追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃のコンボで一掃していこう。最初のザコを突破すれば、以降のザコはあまり積極的に近づいてこない。エリアの終点に近づくと、ザコが3人出現する。このうちひとりを気絶させ、スタート地点近くまでおびき寄せて倒すこと。



↑スタート直後の階段は、低い位置からスーパーチャージ攻撃を当てて蹴散らそう。



↓最後のザコ敵を気絶させ、そのあいだに引き返す。スタート直後の広場に誘導しよう。

VS BOSS スタート地点直前まで戻ってボスを分断する

エリアのスタート地点から階段を上がったところに広場がある。ボス直前の最後のザコ敵をここまでおびき寄せ、倒したあとはボスが近づいてくるのをひたすら待つ。最初はザコひとりと茶色のボスが近づいてくるので、広場までおびき寄せよう。ボスが遠距離からダッシュして近づいてくるときには、チャージレベル3が当たりやすいので狙うといい。茶色のボスは足払いや追い打ち攻撃でダウンする。追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃のコンボで倒そう。その直後、青のボスがやってくるが、このボスは起き上がりに無敵時間がない。チャージレベル2でダウンさせ、起き上がりにスーパーチャージ攻撃を重ね続けることで、かなりラクに倒せる。ボスを倒したあとは、ライフを出す敵を倒して回収すること。



←ボス出現位置で闘うと、ザコ&ボスに囲まれてしまう。

ボス分断の手順

スタート直後の広場で最後のザコを倒し、ボスを出現させよう。広場で待っていると、ボスの軍団が地形に引っ掛かってくれるはず。長い通路に顔をのぞかせれば、茶のボスだけさきにおびき寄せることが可能だ。



1 ←ザコ敵をスタート直後の広場までおびき寄せてから倒す。



2 ←直線の通路で待つと、茶色のボスがすぐに広場まで来る。



3 ←広場で茶のボスと戦い、青のボスが来るまで時間を稼ぐ。



4 ←青のボスはザコをひとりくらいしか引き連れてこないはず。

エリア2 工事現場

エリア2-1 ベルトコンベヤの通路

ボスが出現するまえは、移動するベルトコンベヤの上で戦うことになる。戦いながら前方へと移動していくが、床についてはさほど気にしなくてもいいだろう。ここで出現するのは、モップを持った清掃人のようなザコ敵。モップで連続突きをしてくるが、この攻撃の威力が非常に高いので注意が必要だ。追い打ち攻撃やスーパーチャージ攻撃を駆使して闘い、まずモップを落とさせること。しかしモップがなくても、ぞうきん掛けのような攻撃をしてくる。この攻撃も威力が高いので油断してはいけない。落としたモップは余裕があれば拾い、飛び道具として使うといい。投げればダメージを与えるし、モップを落とさせる効果もある。



⬅モップを持った清掃人は、ザコ敵の中でも屈指の攻撃力を誇る。

VS BOSS 高い攻撃力を侮るな

さきにボスといっしょに出現するザコを倒そう。自分の近くにモップが落ちているはずなので、まずはそれを投げつけて攻撃する。そしてザコが手前にいるときは追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃で攻撃。ボスが手前にいるときは、追い打ち攻撃からチャージレベル2で追い返そう。ザコを全滅させたあとも、同じコンボで確実にダメージを与えていく。壁の近くなら、チャージレベル2のあとにいろいろな攻撃が狙えるので試してみよう。



⬅ボスの攻撃は威力が高いので注意しよう。倒したあとに大ライフを回収。

エリア2-2 工事現場

工事現場には、バケツ、ヘルメット、メガホンを持った敵が出現する。モップを持った敵と同じように、ぞうきんがけするような攻撃が威力が高い。しかしこの攻撃はあまりしてこないし、通常の攻撃はリーチがない。そこで遠距離から追い打ち攻撃を仕掛けていけば、確実にダメージを与えられるはずだ。追い打ち攻撃のあとは、すぐにスーパーチャージ攻撃へとつなげる定番のコンボでつぎつぎと倒していく。最後のザコを倒したらボス2体とザコを地形に引っかけるため、スタート地点方向へダッシュで戻ること。

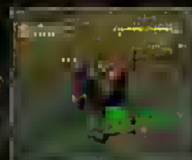
VS BOSS ボスの起き上がりを攻めろ

ここはボスが2体出現するので、同時に相手をするのは危険。2体のボスのうち、黄色のツルハシを持ったボスを階段の奥から出さないようにしよう。この黄色のボスはダッシュできないし、最後に出現するので地形に引っ掛かるはずだ。ボスまえのザコを倒したらダッシュして戻ることにより、地形にボスとザコを引っ掛けられる。

少しずつ進んで誘導すると、最初に紫のメガホンを持ったボスがやってくるはずだ。これからさきに倒そう。ボスは2体とも、起き上がりに無敵時間がない。そのため、1回倒せば起き上がりにスーパーチャージ攻撃を重ねることにより、簡単に倒せるはずだ。



⬆ボス出現と同時にスタート地点まで戻ると、半分くらいの敵が地形に引っ掛かって進んでこない。



⬆紫のボスのみをおびき出し、1対1で闘うのが理想。同時にザコが来たら、さきにザコを減らす。



⬆ボスはチャージレベル2でダウンさせ、起き上がりにスーパーチャージ攻撃を重ね続けよう。

エリア3 ドッグ横の通路(上)

エリア3-1 移動通路

この通路は、通路全体が移動している。そのために、壁に引っ掛かった敵が移動するという現象がたまに起こる。また、空中にスペシャルアイテムが出現し、移動していくのにも注目。余裕があれば、タイミングよくジャンプしてアイテムを取ってみよう。

さてここからは、水兵や婦人警官のような服装をしたザコが出現する。水兵の回し蹴りはリーチが長いので注意しよう。ザコには近づかず、遠距離から攻撃すること。ザコが複数まとまってしまうと闘いにくい。スーパーチャージ攻撃でふっとばしたり、チャージレベル3で気絶させせながら、群がるザコの攻撃をしのいでいこう。



⬅水兵のキックはリーチが長いので気をつけたい。

エリア3-2 ドッグ端の通路

ゲートを開けた瞬間に、背後からザコ敵が2体やってくる。まずこの敵からさきに倒すこと。このうちのひとりがライフアイテム(小)を持っている。このザコを倒したあと、進んでいくと通路が左右に分かれている。右にはザコ集団がいるが、無視して通路を左に曲がって進む。そのまま道なりに進めば、通路の行き当たりにライフアイテム(中)が置いてあるはずだ。だがそこに進むまでにザコに追いつかれるので、途中で迎え撃とう。このザコ軍団を残りひとりまで倒したら、ライフのある通路の少し奥に移動。最後のザコをここまでおびき寄せて倒す。すると直後にボスが出現するが、地形に引っ掛かって分断が楽にできるようになる。



⬅2体のザコのうち、ひとりがライフを出してくれる。

VS BOSS "青"と"赤"は性質が違う

まずボス2体とザコを分断しよう。ボスが出現したらライフアイテムがある通路の奥で待っていると、手前の通路に引っ掛かって進めなくなるぞ。そうしたら曲がり角まで戻り、敵を誘導してひとりずつおびき出そう。青いボスは起き上がりに無敵がない。追い打ち攻撃からチャージレベル2で転ばせて、起き上がりにスーパーチャージ攻撃を重ねよう。赤いボスは起き上がりに無敵時間があるが、追い打ち攻撃でダウンする。追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃のコンボで攻めよう。



⬆青いボス(BLUE)は起き上がりに無敵がない。起き上がりに技を重ねよう。



⬆赤いボス(RED)は追い打ち攻撃や足払いでダウンさせ、コンボが狙える。



⬆ライフがある通路に最後のザコを連れていき、倒してボスを出現させる。



⬆そのまま待っていると、通路の角にボスとザコ集団が引っ掛かってくれる。



⬆少しずつ移動して近づき、ひとりずつおびき出せば楽に戦えるはずだ。

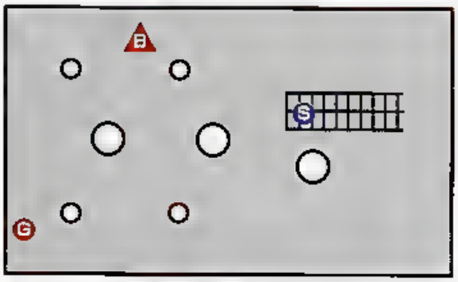
第5章 葛藤 ASTRO MALL ～ショッピングモール～

まえのステージと比べると、フィールドが広いのが特徴。手堅くプレイすれば、それほど難しい場所はない。しかしザコ敵の能力は上がってお り。積極的に技を出してくる。うっかりザコの攻撃を受け続けると、ボス戦でピンチに陥ることになる。ボスは強敵ぞろいなので油断は禁物だ。

エリア1

JYOJY	TAYLOR	PIRECE
MAYER	FORO	KASTENER
ALBERT	BELL	
BENJAMHIN	ROLANO	

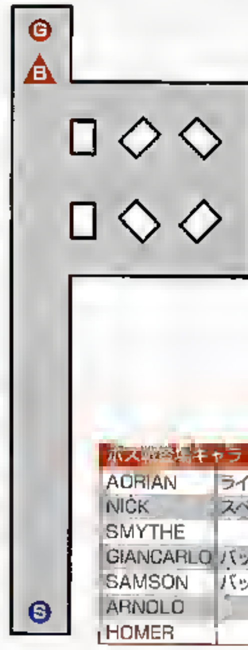
ボス戦登場キャラ	
BOB	スペシャルアタック
EODIE	
SAUL	ライフアイテム(中)
COOK	
JAMES	
OSWALD	



CARPENTER	ライフアイテム(小)	WARREN	ライフアイテム(小)
FISHER		ROBINSON	
DANIEL		REGINALO	
MORRIS		KELLY	
ORSON		LUKAS	
GREENWOOD		ERICKSON	

エリア3

JOSEPH	
PHILIPS	
JEAN	
COOPER	
THOMSON	
IAN	ライフアイテム(小)
MCDONNELL	

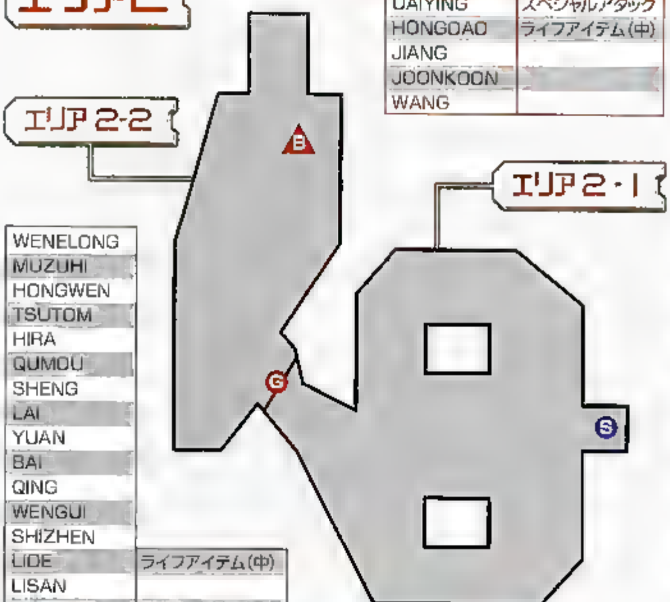


EOMOND	
ARNORO	
STEWART	スペシャルアタック
ELVIS	
HAMILTON	
FAULKNER	
DAVEY	
BAKER	
JEO	
HANS	
REED	

ボス戦登場キャラ	
AORIAN	ライフアイテム(小)
NICK	スペシャルアタック
SMYTHE	
GIANCARLO	バット
SAMSON	バット
ARNOLO	
HOMER	

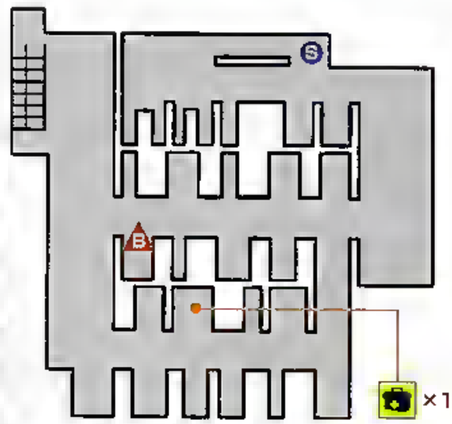
エリア2

ボス戦登場キャラ	
DAIYING	スペシャルアタック
HONGDAO	ライフアイテム(中)
JIANG	
JOONKOON	
WANG	



WENELONG	
MUZUHI	
HONGWEN	
TSUTOM	
HIRA	
QUMOU	
SHENG	
LAI	
YUAN	
BAI	
QING	
WENGUI	
SHIZHEN	
LIDE	ライフアイテム(中)
LISAN	
OUYANG	スペシャルアタック

エリア4



BENORI	
CHAO	
BEAN	
PELEO	
STEVE	
GOOFREY	
WILLIAM	
BERNALD	ライフアイテム(中)
ARNOLO	
ANGUS	
ARNOLO	
ANGUS	
HAG	
SAMSON	
MCDONELL	
TCHEKY	
CARTER	
PIERRE	
THOMSON	
MORRISON	
NATHAN	

HARRISON
WALTON
BOON
BERNARDO
PELEC
HORACE
MILLER
JEO
EMILO

ボス戦登場キャラ	
MURDOCK	
MASON	スペシャルアタック
EOMONO	
WILSON	
FRANCO	ライフアイテム(中)
MARTIN	
HONGLONG	

■チーム・スパイク基本攻撃技ダメージ表

	BBBBBB	CCC	C2	C3	C4	足払い	追い打ち	ジャンプ攻撃	つかみ打撃	投げ	側面投げ	背面投げ	ジャンプ投げ	スペシャル投げ
スパイク	10+8+16+15+20+30	20+20+30	40	20	80～150	20(+20)	30	25	25+25+20+20	60	60	90	90	160
リンダ	10+12+14+20+20+30	8+8+14	40	19	70～100	20(+25)	30	20(+20)	25+25+20+20	60	60	90	90	10x12+40
テンシン	10+10+15+13+18+20	15+15+20	40	19	80～100	20(+25)	30	20	25+25+20+20	60	60	90	30+60	160
ホワイト	8+8+16+18+18+28	22+22+30	40	20	70～100	20(+20)	30	35	25+25+20+20	50	60	90	90	160

S スタート　G ゲート　B BOSS出現位置　ライフアイテム(中)

第5章はこう闘え!

フィオナの操作に慣れよう

このステージはアストロモールが舞台となる。これまでのステージと比べて広く、逃げ場を失う心配はない。そのぶん敵の数は多いので、密集した敵をどうさばくかがポイントとなる。またボスは単体で出現するが、起き上がりに無敵になり、攻撃力も高い。ザコをうまく分断しつつ、慎重にじっくりと闘いを進めていこう。

使用するキャラクターはフィオナになる。フィオナはビート連打がキックになり、チャージ連打が平手打ちという変則的なスタイル。つかみにいくなら、ビートよりチャージを当ててからのほうがつかみやすい。しかし投げにこだわらず、チャージレベル3、追い打ち攻撃、スーパーチャージ攻撃を駆使していくといいだろう。

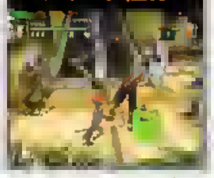


←ザコは積極的に手を出してくるので、囲まれると危険。遠距離から追い打ち攻撃で跳び込み、スーパーチャージ攻撃につなげて吹っ飛ばしていこう。慎重に闘って、ボス戦までにできるだけ体力を温存しておきたい。

使用キャラ フィオナ 追い打ち攻撃のホーミング性能を活用

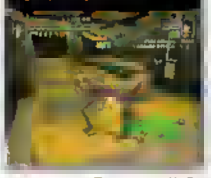
フィオナはリーチの長い、チャージレベル3、スーパーチャージ攻撃をメインに使っていこう。チャージレベル3はそのまま出しても当たりやすく、ザコの足止めやボス戦で活躍する。スーパーチャージ攻撃は、追い打ち攻撃からコンボでつなげるのがお薦め。さきにチャージを溜めておき、溜まりかけたら追い打ち攻撃で飛び込んでヒットさせる。その直後にボタンを離してスーパーチャージ攻撃を発動させる。単発で出すより当たりやすいはずだ。

チャージ連打



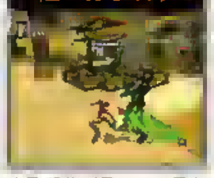
↑平手打ちを出す。連打が非常に速いのが魅力だ。

チャージレベル3



↑リーチが長いので、単発で直接当てて気絶させよう。

追い打ち攻撃



↑飛距離が長いので重宝する。コンボにつなげよう。

オススメ連撃 追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃







↑さきにチャージボタンを押しておき、ある程度溜まったところで追い打ち攻撃を出して敵に飛び込む。敵がダウンしたらチャージボタンを離し、スーパーチャージ攻撃を発動する。

エリア1 1階ロビー

1階のロビーを舞台に、ギャングの手下のような敵がやってくる。急いでエスカレーターを降り、広い場所で戦おう。フィールドには植物が植えられており、これが段差となっている。これを利用して動き回れば、ザコと1対1で闘える状況が作れるはずだ。

出現するザコは、1対1ではさほど強くない。ビート連打でも対処できるだろう。だが複数まとまっていた場合は、追い打ち攻撃からのコンボやチャージレベル3を使うのが無難だ。



←ザコ敵の攻撃はさほど激しくない。雑にならないように、追い打ち攻撃も使っていこう。



←段差はジャンプしないと移動できない。これを利用してザコを分断して闘うといい。

VS BOSS チャージ攻撃で勝負だ

赤い服を着た、太ったおばさん風のボスが出現する。ボスはさほど強くないが、取り巻く手下のザコがやっかい。その状況に応じて、孤立している敵を狙っていこう。ボスに攻撃が当てられそうな場合は、優先してボスを攻撃していく。

このボスは、打撃よりもつかみ攻撃に注意したい。抱きつかれて押し倒されると、大ダメージを食らうことがある。しかしそのぶん、遠距離からの攻撃には弱い。チャージレベル3を出すと当たりやすいので、積極的に狙っていこう。追い打ち攻撃を当ててからスーパーチャージ攻撃を出したり、つかみにいくのもかなり有効な戦法といえる。



←チャージレベル3で気絶させてから攻撃だ。

エリア2 モール街入口

エリア2-1 エントランス外部

モール街の地下入口を舞台に、中国風の敵が出現する。ここはザコのみとはいえ、出現する数が多く、難度が高いので注意しよう。このザコは積極的にプレイヤーを追いかけてこないが、近づくと的確に攻撃してくるのがやっかいだ。敵の中にガンガン突っ込んでいくと集中攻撃を食らい、思わぬ大ダメージを奪われることもある。

基本的には、孤立した敵を狙って追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃を使うのがいい。シフト移動しつつ溜めるが、溜めているあいだに敵が近寄ってきたらチャージレベル2と3、足払いも使っていこう。複数の敵を相手にするときは、間合いに応じてレベル2と3を使うと敵を分断しやすい。



←チャージ攻撃を駆使し、ひとりずつ闘おう。

エリア2-2 エントランス内部

VS BOSS 近づきすぎると危険

ゲートを開けると、いきなりボス戦が始まる。フィールドは自動ドアでエントランス外部と内部を行き来できる状態になっている。

もっとも簡単なのは、ふたつの自動ドアのあいだにボスをはさんでしまうこと。こうなれば背後に下がれないため、スーパーチャージ攻撃を当てやすい。しかしずっとこの場所で闘うのは難しく、ドアを突破して出てきてしまうこともある。そんなときはチャージレベル3を直接当てていこう。シフト移動しながら溜め、足の先端をかすらせるようにする。追い打ち攻撃から攻めてもいいが、遠い間合いから出すことを心がけよう。



←間合いを計りつつチャージレベル3を当てる。

エリア3 CDショップ

闘うエリアはCDショップで，フィールドには長い通路と，入り組んだ地形の売り場がある。通路のほうが広いので，こちらで闘ったほうが逃げ道を作りやすいだろう。ここで登場する敵はスポーツマン風の服装をしている。なかでも長身の帽子をかぶった敵は，攻撃のリーチが長いので注意が必要だ。ザコと闘うときは，基本どおり追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃を使っていくが，チャージレベル2も重要。この技は溜め時間が短く，見かけよりもリーチが長い。複数のザコが迫ってきても，連発すればどんどん吹っ飛ばすことができるのだ。こうして敵を分断したら，孤立した敵を狙ってスーパーチャージ攻撃を当てていこう。


↑基本どおり，追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃を当てていくのがいい。


↑複数の敵が固まっていたら，チャージレベル2で吹っ飛ばしていくのも有効だ。

VS BOSS 大振りの攻撃はパワー満点

狭いフィールドにボスとザコが同時に出現するため，まずザコをどう処理するかが問題。追い打ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃を多用し，ひたすら吹っ飛ばしていこう。バットを持った敵はリーチと攻撃力に優れているので，できるだけ速めに攻撃を当てておきたい。

ボスは攻撃モーションに入ったら近づかないほうが無難。とくに連続突きの攻撃中は，判定が非常に強いので注意したい。ここでも基本は，追い打ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃となる。チャージレベル3を当てようとすると，巧みにかわし，つかみにくるので危険だ。気絶はあまり無理に狙わず，スーパーチャージ攻撃を基本に狙っていこう。


↑とにかくザコの数をさきに減らしたい。スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。


↑追い打ち攻撃から入っていくといい。ボスの攻撃中は近づかないように。

エリア4 地下駐車場

スタートすると地下駐車場への階段を降りるが，この直後がかなり難しい。視点の関係で敵が見にくいうえに，ザコが大挙して襲ってくるのでダメージを食らいやすいのだ。ザコが固まったら，チャージレベル3で気絶させたり，足払いを使って敵を分断しよう。スタート直後に曲がり角まで走って逃げてもいい。スタート地点に殺到するザコ集団を分断するには有効な方法だ。

地形は入り組んでいて，クルマの陰にザコ敵がひっかかっていることが多い。少しずつ進み，敵をひとりずつおびき出して確実に闘っていこう。ていねいに対処すればするほど，体力が温存できる。駐車場の奥にライフアイテム（中）が置かれているが，ボスと戦う直前までとっておきたい。

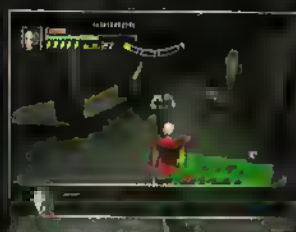

↑開始直後の難度は高い。チャージレベル3を使い，気絶させながら闘おう。


↑ひとりずつおびき出して闘う。むやみに突っ込んで敵の数を増やさないように。

VS BOSS 遠距離からスーパーチャージ攻撃だ

地形を利用すれば，ボスとザコを分断することが可能だ。ライフアイテム（中）のあるあたりで最後のザコを倒したら，すぐにボスが出現する。このときボスは地形に引っ掛かるが，早めに近くまで行くと，遅れて出てきたザコをふたりだけおびき出すことができる。まず最初にこのザコふたりを倒してしまおう。

そうしたら戻ってライフを回収。ボスが引っ掛かっている場所の近くまで進み，少しずつ近づいておびき出そう。1～3人ずつおびき出し，間違ってもザコ全員とボスを同時に相手しないように。ボスに対してはスーパーチャージ攻撃を直接当てるか，追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃につないで攻める。


↑早めにボス出現地点の手前まで進めば，ザコをふたりだけおびき寄せられる。


↑できるだけザコを分断する。ボスはチャージレベル3で気絶しないので注意。

地形を使ったテクニックを紹介！

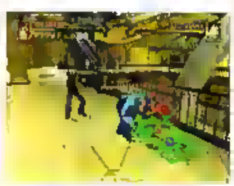
1 ザコをこまめに分断する

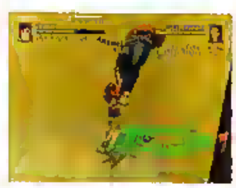
少しでも段差があれば，ザコやボスは歩いて進むことができない。そのため，ジャンプして移動することになる。ジャンプしてくれば，着地直後まで無防備になるので，楽に攻撃できるぞ。これはボス戦にも応用できる。また段差がなくても，地形を利用すればザコを一列にしたり，引っ掛けたりすることが可能。囲まれる危険を感じたら，地形に寄り添うように移動してザコを分断するといい。


←段差や地形を意識して闘いを進めていこう。

2 壁コンボを狙おう

壁の近くで敵を倒せば，通常では入らないコンボを決めることができる。ボスはチャージレベル2で吹っ飛ぶが，壁際なら足払いやビート連打など，さまざまな攻撃を入れられるぞ。また，フィオナやヴォイドの足払いは敵を吹っ飛ばしてしまうが，壁の近くなら追い打ちが可能なのだ。


↑注意してみれば，壁はどこにでもある。意識して追い打ちしよう。


↑壁なしではつながらないチャージレベル2から追い打ちが可能。

第6章 後悔 ASTRO MALL ～ショッピングモール～

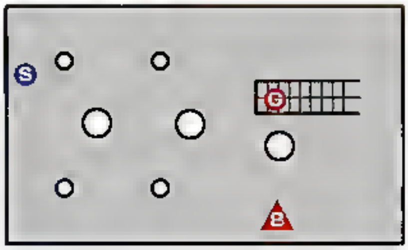
第5章と同様に、アストロモールを舞台にバトルがくり広げられる。プレイヤーはフィオナに代わってミンファとなるので、技の特徴をしっかりと覚えよう。ミンファはリーチが短いが、どの技も高性能だ。ボスは単体で出現するが、強力な技を持っており隙も少ないので注意しよう。

エリア1

KUNIO	
DOBASHI	
HAYAMA	
JIRO	
KATSUO	日本刀
SHIRO	
TOKUNAGA	日本刀
MAKIO	
NAOYUKI	
ISHIKURA	
KOJI	日本刀
KOMATSU	ライフアイテム(小)
NOBUHIKO	日本刀
TETSUO	
SATORU	

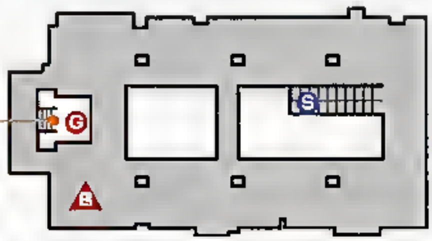
BAN	
RAIDEN	
NISHIZAKI	日本刀
ODA	日本刀
GOZAN	スペシャルアタック
SUZUKI	
HIROSHI	
GOTO	日本刀

ボス戦登場キャラ	
NIOH	
YAGI	日本刀×2
TOSHIZO	ライフアイテム(中)
JUZO	スペシャルアタック
KINGORO	日本刀×2



エリア2

ライフアイテム(小) ×1



EMPSON	
MAYER	
HODGSON	
WILLIS	
KEISU	
ALAN	
SEATON	
NIXSON	
GALLAGHER	
GREENWOOD	ライフアイテム(小)
BENNET	
WALLIE	
MCKEY	
HANSSON	

IBSON	
FOSTER	
SALINGER	
FORD	
TIMOSHY	
KELLY	
TAYLOR	スペシャルアタック
KASTNER	
WALPOLE	
BROWN	

ボス戦登場キャラ	
OLYBER	
JIMMY	
COOK	スペシャルアタック
NOBU	ライフアイテム(中)
AOARI	
LENNY	

エリア3

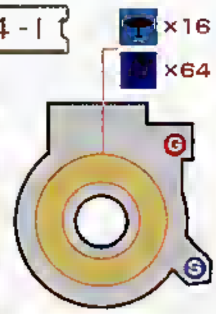


PATERSON	HERBERT	TAYLOR	MORRIS
BROWN	DUGALD	HODGSONG	GALLAGHER
THOMAS	TIMOSHY	IBSEN	CARPENTER

JOHN	
ALAN	
SALINGER	ライフアイテム(小)
LEO	
ALBERT	
CLARK	
CHANDLER	スペシャルアタック
REGAN	
CARL	

ボス戦登場キャラ	
DAVIE	
EDDIE	
JIMMY	スペシャルアタック
BUCK	ライフアイテム(中)
SAUL	
OSWALD	

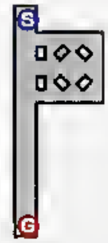
エリア4-1



DONALD	
BAOZHEN	
NIOH	
EARL	
DEWEY	
BUTCHER	
BOYLH	
KUMAO	
WUNHYUNG	
HUEY	
KING	ライフアイテム(大)

エリア4-2

FRITZ	
LONG	ライフアイテム(小)
SCOTT	
JASON	
BEN	
MARTIN	



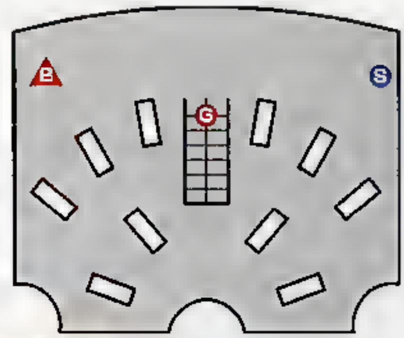
エリア4-3



DAVEY	
JONES	
GREENBERG	ライフアイテム(小)
ARNOLD	
BAKER	
EDMOND	

ボス戦登場キャラ	
TOMMY	
O.CONNER	スペシャルアタック
JEFFERSON	ライフアイテム(中)
WANDA	
GEENA	

エリア5



AN	
SHEN	
JIOAO	
SHIZEN	
OTOH	
DENGHUI	
ZHOU	
JIASAN	
DUXIU	
BAOZHEN	
HONGDAD	
JIANG	
YANAN	
DAZHAO	ライフアイテム(小)
TANG	

ボス戦登場キャラ	
CHIHO	
JIFU	ライフアイテム(中)
LISANG	スペシャルアタック
SHENG LONG	

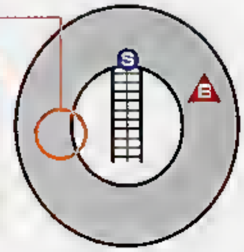
エリア6

MASAYUKI	YUANJI	YUWEN
JINGGUO	YUNWU	KEMIN
XIAOJIE	ANSHI	JIDAO

CHIHO	ライフアイテム(小)	HUAJI
FAN		JINKAI
LUO		JIFU

ボス戦登場キャラ	
SIMA	
OUYANG	
PENG	
HUANG	
CHAO	ライフアイテム(中)
FEI	スペシャルアタック
KAEDE	

ボス出現を待つ位置



■チーム・ネオインフェルノ基本攻撃技ダメージ表

	BBBBBB	CCC	C2	C3	C4	足払い	追い打ち	ジャンプ攻撃	つかみ打撃	投げ	側面投げ	背面投げ	ジャンプ投げ	スペシャル投げ
ミカエル	10+10+15+18+20+30	20+15+30	40	20	80~130	20(+20+20)	30	20(+20)	25+25+20+20	80	80	80	90	160
フォンロン	10+10+15+15+20+30	15+15+20	40	20	80~100	20(+20)	30	30	25+25+20+20	50	60	70	90	160
カエデ	13+17+20+20+25+25	8+10+20	40	19	80~105	20(+20)	30	30	25+25+20+20	70	40+20	60	90	160
ヴォイド	10+12+16+25+20+30	20+25+30	40	19	80~110	20(+20)	30	30	25+25+20+20	50+10x3	20+30	65	90	160

Ⓢ スタート　Ⓖ ゲート　Ⓑ BOSS出現位置　ライフアイテム(小)　テーブル　イス

第6章はこう闘え!

ヤクザ風キャラに注目!?

この章は5章で登場した、中華風のザコに加え、ヤクザ風のザコが出現する。登場するのはエリア6-1のみだが、日本刀を持っているものもいるので注意が必要だ。刀の攻撃は威力が強いので、ミスは許されない。ボスはエントランス内部を除き、単体で出現する。乱戦で追いつめられることはないだろう。ただし単体でも攻撃力が高いので油断は禁物。

プレイヤーはミンファに変わる。リーチこそ短いが、ビート、チャージ、足払い、浮かせ技のジャンプ攻撃(C+J)と、いずれも高性能だ。



←八極拳を使うミンファ。つかみ打撃は崩撃雲身になっているので、ジャンプ投げに持っていく場合は2発止めからつかみなおす必要がある。上級者はC+Jから空中コンボを狙おう。2発目はボスも浮かせられる。



使用キャラ ミンファ 小回りがきくパワフルファイター

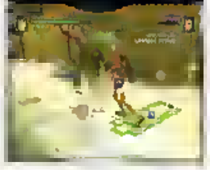
ビート連打が速く、1～2発当てて敵をつかむことが可能。スーパーチャージ攻撃も強いので、直接当てたり追い打ち攻撃からつなぐと強力だ。足払いは吹っ飛ばさないので、壁がなくても追い打ちできる。ボス単体には、つかみ打撃を1発当ててすぐつかむ、という連撃も有効となる。

つかみ打撃



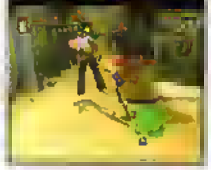
↑裏に回って打撃を当てる。連撃を工夫しよう。

チャージレベル2



↑攻撃判定に横の厚みがあるので、当てやすく強力。

ジャンプ攻撃(C+J)

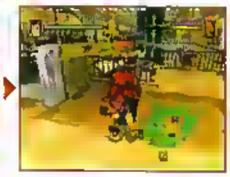


↑低空のジャンプ攻撃は浮かせてコンボを狙えるぞ。

オススメ連撃 つかみ打撃2回からチャージレベル3







↑つかみ打撃を2回入れると敵の背後に回る。ここで3発目を入れないで溜め始め、振り向いた瞬間にチャージレベル3を当てれば敵は気絶する。再度攻撃を入れられるぞ。

エリア1 1階ロビー

登場するヤクザ風のザコはなかなかの難敵だ。プレイヤーを追いかけてくる性質があり、日本刀を持っている相手もいる。固まるとやっかいなので、スーパーチャージ攻撃でふっとばしてばらけさせよう。追い打ち攻撃からつなげてもいいが、ジャンプ距離が短いので確実に当てたいところ。ビート1～2発からつかんでもいいが、打撃で割り込まれる危険もある。ザコのなかで、日本刀を持つ敵は危険。優先して倒したい。倒したら刀を拾い、投げつけて気絶させると闘いを有利に進められる。



←落ちた刀を投げて有効活用すると、ずいぶん闘いが楽になる。

VS BOSS 日本刀を投げつけろ

最後のザコを倒したら、すぐに2本の刀を拾おう。そしてボスが走ってくるところに投げつけて気絶させる。気絶したら、スーパーチャージ攻撃を単体でぶつけるのが確実だ。もう1本の刀も同様にボスに投げつけて、有効に活用していこう。

そのあとは、ある程度ザコの数が減るまでスーパーチャージ攻撃をメインに使うといい。ボスには追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃の連繋が有効。刀を持つザコは攻撃力が高いので注意しよう。



←ボスの気絶投げや突進突きは非常に危険だ。

エリア2 モール街2階

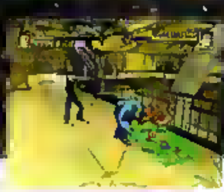
このエリアではモールの2階に上り、ギャング風のザコと闘う。追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしていこう。ここのザコは体力が少ないので、このコンボで倒すことができる。スタート直後にザコが群がってくるので、チャージ攻撃で吹っ飛ばしてうまくばらけさせよう。

エリア3 モール街3階

エリア2と同様の形をしたフィールドで闘う。ここはザコの同時出現数も少なく、難度は低い。ひとりで出現する敵は追い打ち攻撃でダウンさせ、起き上がりにビート連打を重ねよう。これは単体のザコに対し、反撃を受けづらい戦法だ。最後の敵は出口のゲート付近で倒すとボス戦が闘いやすい。

VS BOSS さきにザコを減らそう

スタートしたら、中央の四角い地形をはさんで対角に位置しよう。ボスが近づいてきたら、レーダーをよく見てそのたびに逃げる。するとザコが寄ってくるので、ザコからさきに倒していこう。ザコを半分以下に減らしたらボスと対決。ボスには追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃が確実だ。ザコがいなければ追い打ち攻撃からつかんで、いろいろな連繋を狙うことができる。



←ザコを少しでも減らしてから闘うこと。

VS BOSS ボスだけおびき出そう

最後のザコを出口のゲート付近で倒して待っていると、ボスが柱に引っ掛かって進めなくなる。そのあいだにザコがふたりやってくるのでさきに倒そう。このザコを倒したら、ボスに少しずつ近づいて誘導する。するとボスだけが近づいてくるので、1対1で闘えるぞ。ボスには追い打ち攻撃で飛び込み、スーパーチャージ攻撃、つかみなどにつなげて攻めていこう。

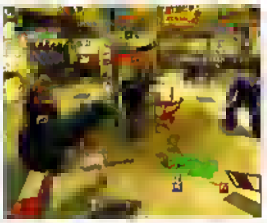


←ボスだけ近くにおびき寄せるのだ。

エリア4 フードコート～エントランス内部

エリア4-1 フードコート

フードコートに出現するザコは，どれもヘビー級ばかり。こいつらは椅子を持ち上げ，投げつけてくるのがやっかい。ビート連打で勝負しようとすると殴られるので，スーパーチャージ攻撃を多用して吹っ飛ばそう。ちなみに体が大きいぶん重いので、背後に回ってからの地上投げでは投げられない。逆にダメージを受けてしまうので注意すること。全員倒すとボスのキングが出現する。この敵はひるまないので，ビート連打やチャージレベル3は危険。スーパーチャージ攻撃を直接ぶつけてダメージを奪っていこう。



←鉄山靠を使っていけばヘビー級のザコも怖くない。

エリア4-2 CDショップ

このCDショップには，ギャング風のザコが多数出現する。しかしここはボスが出現せず，ライフアイテム(小)がふたつ出るので体力を増やして進みたい。ザコを全員倒し，ゲートを開けるとすぐにボス戦となる。

ギャング風のザコは数が多いが，これまでに出現したザコと動きはほとんど変わらない。複数のザコが固まっているときは、スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。フラフラと左右に動くので，追い打ち攻撃からコンボにしてつないでいくといいだろう。



←スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。



←ライフアイテム(小)の無敵時間を有効活用する。

エリア4-3 エントランス内部

VS BOSS 少しずつ敵の数を減らす

ゲートを開けると，すぐにボス戦が始まる。ここは小さいボスと大きなボス2体が，ザコとともに出現する。スタート地点にはあまり積極的に近づいてこないので，少しずつ敵に近づき、おびき寄せて闘おう。

最初に近づいてくるのは背の低い小さなボス。このボスは追い打ち攻撃でダウンするので、追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃で攻めよう。このボスを倒したらつぎはザコを倒し，最後に背の高いボスと闘いたいところ。このボスは追い打ち攻撃でダウンしないが，起き上がりに無敵がない。起き上がりにスーパーチャージ攻撃を重ねて攻撃しよう。



↑小さなボスは追い打ち攻撃でダウンさせて，スーパーチャージ攻撃を当てる。



↓大きなボスはチャージレベル2で転ばせ、起き上がりに技を重ねよう。

エリア5 雑貨店

店の中に，中華風のザコが多数出現する。ボスが強敵なので，ダメージを受けないでザコ戦を乗り切りたいところだが，それがなかなか難しい。

できるだけ孤立した敵を探し，追い打ち攻撃からスーパーチャージ攻撃を出していこう。通路にいる敵を数人倒すと、店の奥に敵が追加される。ひとりずつ出現するので，店の奥の新たに出現した敵から倒していこう。新しい追加ザコから倒していけば，敵が密集することなく孤立した状態で闘いやすい。孤立した敵は追い打ち攻撃でダウンさせ，ビート連打を起き上がりに重ねよう。この方法は簡単で反撃をうけにくい。じっくり闘おう。

VS BOSS 不用意に近づくな

まず追いかけてくるザコひとりをさきに倒す。残りのザコふたりは，ボスとうまく引き離し，さきに倒そう。このときライフも回収する。ボスは追い打ち攻撃からつかみに行き、つかみ打撃2発からチャージレベル3で気絶させるといい。追い打ち攻撃の直後に光ったら，シフト移動で下がりながらかわすこと。壁の近くなら，チャージレベル2から壁コンボが狙える。



➡光ってからの無敵の打撃が強力。光ったらすぐに逃げよう。

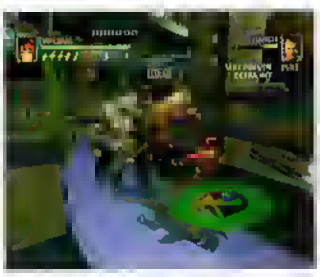
エリア6 メリーゴーランド

メリーゴーランドでは、列をなしている床がそれぞれ違う速度で移動している。そのために敵との位置関係が把握しにくい。ここはいちばん内側の床を移動しながら闘おう。そうすれば敵の位置がわかりやすく，囲まれにくい。移動する床の真ん中で闘うよりも、やりやすいはずだ。

ボスはエスカレーター内部から見て、右側に出現する。そこでボスをすぐに来させないためには、エスカレーターの左側でザコと闘っていくといいだろう。ボスの出現位置と離れた場所でザコを始末すること。



↑ボス戦のことを考えて，エスカレーターを上ったら、左に進んでザコと闘おう。



↑回転床のもっとも内側で闘うのが基本。背後から忍び寄るザコにも注意しよう。

VS BOSS 回転床の内側で闘おう

エスカレーター側から見て左手にいると，ボスがエスカレーターをはさんで反対側に出現する。このとき、ボスがエスカレーターに引っ掛かるように誘導しよう。反対側から回り込まれないように注意。エスカレーターに引っ掛かったら，そのあいだに近寄ってくるザコを始末すること。その後，少しずつボスに近づいてボスだけおびき出す。ボスにはシフト移動を使いながら間合いを計り，スーパーチャージ攻撃を当てていくといい。後ろに下がって，かわされても粘り強く続けよう。



↑[illegible]コと同時に相手をするのはつらい。



↑[illegible]く。相手の技を外から潰すように当てる。



攻略もとうとう最終回！（涙）

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

攻略もついに最終回。Team NINJAの次回作に期待しつつ、それまでのあいだはXbox Liveで盛り上がろう！

デッドオアアライブアルティメット	対戦格闘
テクモ	Team NINJA
発売中（11月3日）	8240円（税込）
5.1ch HDTV	1～4人
OP 対戦（2人） VC SR	18歳以上対象
14ブロック	ワイドテレビ対応

DOA2チャンプ・ナハの



対戦レベルアップ講座

『DOAU』発売から半年近く経ちますが、Xbox Liveでの対戦はまだまだ盛り上がっていますね。ただ残念なことに、この攻略は今回で最終回！ 読者の皆さん、長いあいだお付き合いくださいましてありがとうございました。ではオンラインで会いましょう！

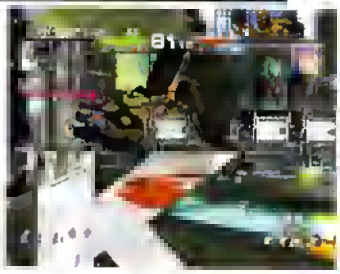
世界大会結果速報!!

先日行われた「DOAU」の世界大会、日本代表者決定戦の模様をお伝えしたいと思います。4月8日～12日の計4日間にわたって、Xbox Live上でラウンド1が開催され、その後予選を勝ち抜いたプレイヤーが4月15日のラウンド2、すなわち決勝大会に臨む形式でした。私も1プレイヤーとして絶対参加しなくては！と思っていましたが、ラウンド1の予選部屋ができてから約2～3秒で埋まってしまう大盛況ぶりで、なかなか参加できない状況。なんとか最終日に参加することができ、あやねを使って予選決勝まで駒を進めるも……同じあやね使いのtamakyu氏に鋭い読みの霧惑い（←F+P）をたくさん決められサクッと負けてしまい、予選敗退です。悔しい！

ラウンド2の決勝大会では、参加者がふたつのトーナメントに分けられ、両方の優勝者が日本代表選手ということになります。予選を勝ち抜いてきたプレイヤーたちだけあって、非常にレベルの高い白熱した大会が行われた模様です。そんななか見事に優勝を決めたのは万骨坊使いのZigZagRMX氏とエレナ使いのyuuichi氏！ 両者には日本代表として、E3での活躍を期待しましょう！



←まさに大盛況！ 一瞬で埋まってしまうトーナメント部屋。



←予想外？ 万骨坊の決勝大会登場に苦しむプレイヤーたち。

キャラ別 ピンポイント対戦攻略

知っておくと役立つ知識を中心にキャラ別で攻略。最終回となる今回は新たな3キャラと、再びあやねが登場。バース・エレナ・万骨坊の攻略はできなかったが、この3キャラも非常にやりがいがあるので使ってみてほしい。

ゲン・フー｜主導権を握って攻めるために

技のリーチは短いものの、クリティカルを誘発したあとの選択肢が豊富で、空中コンボの破壊力も抜群にあるゲン・フー。ただ、クリティカル攻めにいたるまでの動きが単調になりがちで、読まれやすいことが弱点として挙げられる。それをいかに補うかが腕の見せどころになるだろう。

丹鳳朝陽（↘P）で攻める

近距離において、発生の早い盤肘（→P）と並んで重要な技となるのが丹鳳朝陽（↘P）だ。その姿勢の低さから、上段攻撃はもとよりタイミング次第では中段攻撃すら避けつつヒットさせることができる。相手とお互い様子見になってしまった場合や、Pなどの連撃で攻め込まれそうなシーンで使えれば、絶大な効果を発揮する。カウンターヒット後は、再び丹鳳朝陽（↘P）をくり出すとクリティカルキャンセルで浮くことを利用。半旋風（↑K）や投げ技とともに3択攻撃を仕掛けていくのが理想となる。



←中段攻撃をものともしない、恐ろしい技だ。



←軽量級ならば、↘Pから強力なコンボが入る。

中距離は弾腿（↘K）

中距離で使っていける技が少ないため、自然と弾腿（↘K）が主軸になるだろう。弾腿（↘K）はヒット後の距離によってその後の選択肢を大きく変える必要がある。距離が近い場合は、丹鳳朝陽（↘P）ヒット後と同じ3択をメインで使っていけば問題ない。距離が遠い場合は↘Pや↑Kが届かないため、前ダッシュからクリティカル持続を狙ったPやとう掌（↑P）での浮かせがメインになる。また、相手が投げに来ない限り、蛇出洞（↘KP）は控えよう。



←スリップ地形ならば、単把（→→P）をメインにするのもよい。

しゃがみダッシュの使いどころ

盤肘・丹鳳朝陽（→PP）と丹鳳朝陽（↘P）、単把（→→P）、鶏腿（➡K）などは、ガードされてもしゃがみダッシュすることにより、反撃のコマンド投げを回避できる隙の少ない技だ。しゃがみダッシュ後にすぐ立ちガードに戻ることによって、中段との2択攻撃を回避することができるため、誘い技としても非常に優秀。ただし全キャラのF+Pによる反撃や、一部の投げの発生が早いキャラにはコマンド投げで投げられてしまうので要注意。



←使いこなせれば非常に強力。投げをしゃがめたら即座に投げ返せ。

ザック | 早い打撃で[illegible]の攻めを[illegible]

ジャブ（Ⓟ）の強さを知る

ザックのジャブ（Ⓟ）は全キャラでもっとも発生が早く，五分の状況でくり出すことにより，一部の上段スカし技以外すべてに負けない打撃だ。攻めの起点から連繋への割り込みまで，その使い道は幅広く，そこからの連繋技も多彩。今回覚えておきたいのがジャブ・ハイキック（ⓅⓀ）だ。最初のジャブ（Ⓟ）がカウンターヒット時は連続ヒットするため，そこからのジャブ・ハイターンヒール（ⓅⓀⓀ）やティー・ソーク・トロン（⇨Ⓟ）などの中段技と，各種投げ技による2択を迫ることができる。ガードされた場合でも，バックダッシュすればほとんどの反撃技をスカすことができるため，そこから再び攻めにいくこともできる。



←的確なⓅ暴れで切り返せるシーンはじつに多い。

特殊な削り技と牽制技

削り技・バルカントリプルミドル（ⓅⓅⓀⓀⓀ）は最速で打ち切ると連続ヒットになり，いっさい割り込まれないことを覚えておこう。バルカントリプルロー（ⓅⓅ⇩ⓀⓀⓀ）も，下段部分が連続ヒットなため，最後の削りに使いやすい。



←ホールドされない安心感もある。削るしか！

牽制技・ハイキック（Ⓚ）やデーモンラッシュ（⇖ⓀⓀⓀⓀⓀ）のディレイなど，中距離で出すことで，容易に近づけなくさせることができる牽制技も豊富。とくにハイターンヒールキック（ⓀⓀ）はリーチに優れ，派生技まであるため気軽に使っていける技だ。これらの技を駆使し，中距離も主導権を握ろう。

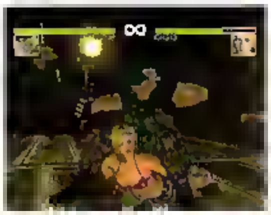


←威嚇したら，もちろん投げを決めていこう。

バイマン | 細かいヒット確認に[illegible]

割り込みに使える技

バイマンは技の発生が全体的に遅いため，相手に一方的に攻め込まれてしまうシーンも多いだろう。そんなときには，発生の早いジャブ（Ⓟ）からの派生技である，コンボヒールハンマー（ⓅⓀⓀ）で割り込んでいくのが有効。ホールドされなければ連続技となり，グラウンドサブミッション（⇩Ⓕ+Ⓟ）まで決まると非常に高いダメージとなる。ホールドを狙ってくる相手に対しては，ジャブ・ハイキック（ⓅⓀ）から投げてしまおう。そのほかの割り込み技として，モーション開始直後から完全に上段攻撃をかわすことのできるヘルボトム（⇗Ⓟ），スライディングキック（⇨⇨Ⓚ）も使っていき，うまく攻めをしのいでいきたい。



→Ⓟ連繋とはいえ，あなどれないダメージだ。

フィストボム（⇖Ⓟ）から攻める

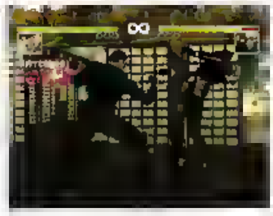
フィストボム（⇖Ⓟ）は，ガードされても投げによる反撃を受けず，リーチもある程度長いので中距離で置いておくように使おう。ヒット時はノーマルかカウンターかの区別が重要だ。カウンターの場合は距離が大きく離れるため，追撃が難しい。



←ただし，⇦Ⓕ+Ⓚならば区別なく有効となる。

ニーリフト（⇨Ⓚ）ヒット後の攻め

ニーリフト（⇨Ⓚ）ヒット後にフレイムスティンガー（⇨ⓀⓅ）を出すと，クリティカルキャンセルにより相手は浮き，そこからグラウンドサブミッション（⇩Ⓕ+Ⓟ）を決めることができる。非常にホールドされ辛いので，狙えるようにしよう。



←ダメージは低いため，終盤の削りにオススメ。

あやね | さらに強くなるための[illegible]

あやねは打撃も投げも高性能の技が揃っており，発売当初からもっとも人気が高いキャラのひとり。ただ、主力の投げ技である霧惑い（⇦Ⓕ+Ⓟ）がハイカウンターで決まってもほとんどダメージに変わりがないことや，ここぞの浮かせ技が螺旋刃（⇦Ⓟ）しかないなど、固有の悩みもある。今回は特定の技に絡んだ読み合いや，ダメージ効率の強化ができる小ネタを用意したので，さらに成長する一手として参考にしてほしい。

オススメ!クリティカルルート

なかなか気付きにくい有効なクリティカル攻めを紹介しよう。まずは下記の一覧を見てほしい。注目は連刃覇天脚（ⓅⓅⓀ）で，3発目の蹴りでクリティカルキャンセルすると浮かせに。そこから虚空槍（背Ⓕ+Ⓚ），軽いキャラならば羅刃昇破（背ⓅⓅ⇨Ⓟ）からのコンボを決めることができる。また，迅雷脚（⇨Ⓚ）ヒット後はレバーによる回復が容易なため螺旋刃（⇦Ⓟ）が使いづらく，双掌破（⇨⇨Ⓟ）のほうが有効になる。

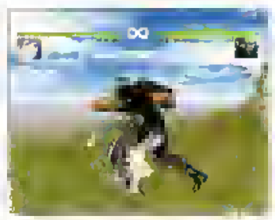
クリティカルルート一覧

① 狼槍脚（⇩Ⓕ+Ⓚ）（ノーマルヒット）	① 連刃覇天脚（ⓅⓅⓀ）
② 風斬刃（⇖Ⓟ）（カウンターヒット）	② 迅雷龍槍脚（⇨ⓀⓀ）
③ 迅雷脚（⇨Ⓚ）（ノーマルヒット）	③ 双掌破（⇨⇨Ⓟ）

双掌破（⇨⇨Ⓟ）を使おう

双掌破（⇨⇨Ⓟ）はリーチが長く，姿勢も低いため相手の技をかわしつつヒットすることが多い。さらにノーマルヒットでも浮き，螺旋裏地脚（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）で拾うことのできる優れた技だ。地刃（⇩Ⓟ）が届かないくらいの離れた間合いで使っていくのが有効であり，ヒット時の見返りが大きいので積極的に狙っていきたい。ただ，ガードされてしまったときは相手の投げが確定してしまう。

派生技の双覇脚（⇨⇨ⓅⓀ）でフォローが利くものの，こちらは極端にダメージ効率の低い技。もちろん派生技もガードされたら投げで返されてしまうため，乱用は禁物だろう。



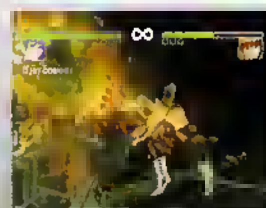
←タイミングさえ合えば，恐ろしいスカし性能。

霧惑い（⇦Ⓕ+Ⓟ）から欲張る

霧惑い（⇦Ⓕ+Ⓟ）を決めたあとに迅雷脚（⇨Ⓚ）を背中にヒットさせ，さらに螺旋刃（⇦Ⓟ）で浮かせることで大ダメージを狙っていける。ただし，迅雷脚（⇨Ⓚ）が入るキャラが限定されていること（一覧参照），霧惑い（⇦Ⓕ+Ⓟ）がハイカウンターだと距離が離れ迅雷脚（⇨Ⓚ）が決まらないこと，的確なレバー回復をされると螺旋刃（⇦Ⓟ）をガードされてしまうこと，の3点に注意しよう。

霧惑い（⇦Ⓕ+Ⓟ）から迅雷脚（⇨Ⓚ）が入るキャラ一覧

●かすみ ●バース ●レオン
●レイファン ●エレナ ●アイン
●あやね ●バイマン ●ヒトミ



←全段決まるとこのダメージ。非常に強力だ。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第34回 姿なき次世代Xboxへの夢よりも いまだからこそ現行Xboxを語る

次世代Xboxの話題で持ちきりの最近だが、現行Xboxは本当に終わってしまうのか？ 板垣氏のXboxへの思いと次世代機への展望を伺ってきた。衝撃事実を満載してお届けする。

ある日、Team NINJA板垣氏から連絡が入った。その内容は「Xboxの話をしたい」とのことだ。5月13日のMTVで発表されるという次世代Xboxではないのか？ と当然疑問を持ったわけだが、現行機で間違いないという。エンターブレインが引っ越したことにより、Team NINJAまでは徒歩10分を切る。急いでその真意を伺ってきた。



←『DOA3』『DOAX』『NINJA GAIDEN』『DOAU』をつぎつぎと送り出してきたTeam NINJAだけに、Xboxへの思いは深い。

板垣伴信氏 現行Xboxを語る

——今回はXboxについてお話したいことがあると伺ってきたのですが？

板垣　まぁいつも話しているわけだけど、E3ショウが始まるまえにどうしてもお話しておきたいことがあってね。

——ぜひ聞かせてください。

板垣　話は3つです。まずこの世代を振り返って、というのがひとつ。つぎに僕らがいま何をやっているのかという話。最後にこのさきの話、つまり次世代機の話ですね。本当はこの世代を振り返っての思い出話はもう少しさきになってから、夏の終わりくらいにお話しようと思っていたんですけどね。

——それはどういうことですか？

板垣　僕らがどれだけ次世代機に注力していようが、僕らにとっての現行機はいまだXboxであるということです。おそらくユーザーにとってもそうだと思うんですが、最近どうもそういう流れではなくなってきてるので。こりゃ前倒しで話さなきゃいかんなと（笑）。

——たしかに、最近次世代に関して、にわかに状況が動いてはいます。

板垣　だね。次世代機への流れが僕が思うよりだいぶ速いなぁと思います。ああ、勘違いしないでくださいよ。Team NINJAが次世代機に乗り遅れるとかそういう話じゃありませんから（笑）。僕がいいたいのは、なんか知らないうちに現行機が終わっちゃうんじゃないかという、心配とまではいいませんがね。そういう一抹の寂しさを感じているということです。

——なるほど……。

板垣　もちろんマイクロソフトが作るからには、次世代機はすばらしいハードになると信頼しています。でもね。現行のXboxもまだ死んだわけじゃないと思うんですよ。だいたいハードが死んでるなら、僕らはソフトを作ってないわけで（笑）。

現に欧米ではPS2に向こうを張って活躍している現役マシンであって、日本にしたところで"ちゃんと"ソフトを作れば、棚を空けて仕入れてくれる小売さんや、ソフトを買ってくれるお客さんがたくさんいるんですから。

そう言う意味で、ある意味いきなり次世代機の話が始まっちゃったことには正直とまどいを感じています。まだまだXboxで遊びたいプレイヤーもいるにもかかわらず、ありていに言って一枚の絵もない、比喩ではなく何のグラフィックも見えない機械の抽象論を展開されても、正直、ぴんと来ない。

——いや、確かに。僕も少し違和感を感じていたところなんです。

板垣　そういう状況というか感慨なので。ならば少し話すかと。それで今日は来ていただいたわけです。Xboxの発売から3年ちょっと。僕らが開発を始めてからで言えば4年。僕らなりにこのマシンを振り返ってもいい時期かもしれないですしね。

——板垣さんがXboxを振り返るとなると、ある意味逆にXboxが終わってしまいそうな気がして、ちょっと怖い気持ちもあるのですが（笑）。

板垣　いやいや。なんで僕が、心の底

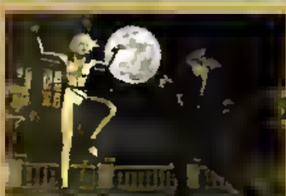
Team NINJA Xboxの軌跡 1

Xboxハード発売とともに「DOA3」が登場。Team NINJAのXbox時代がここに幕を開ける。新規ジャンルへの挑戦も！

DEAD OR ALIVE 3

Xboxと同時に発売されたタイトルだが、そのグラフィッククオリティーの高さはいまだに一線級。溜め攻撃や空中投げ、軸移動といった新規システムを導入。新キャラクターとしてヒトミとクリスティ、ブラッドが追加された。「DOAU」が発売されたが、格闘ゲームとしての最新さは「DOA3」にある。

SPEC
ジャンル ● 格闘
発売日 ● 発売中（2002年2月22日）
価格 ● 3990円[税込]※
システム対応 ● HDTV　5.1ch
Xbox Live ● 非対応



←溜め攻撃など、さまざまな要素が追加された。



←壊れるギミックなど、表現の幅も広がっている。

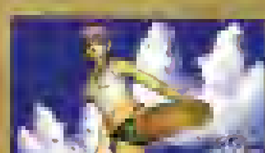
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

Team NINJA、Xboxソフト第2弾はビーチバレーゲーム。ジャンルこそスポーツだが、水着コレクションやグラビア、なかよしシミュレーション要素があるなど、ジャンルを越えたタイトルと言える。大金をはたいて購入した水着が、いとも簡単に捨てられてしまう"ゴミ箱"システムが話題になった。

SPEC
ジャンル ● スポーツ
発売日 ● 発売中（2003年1月23日）
価格 ● 3990円[税込]※
システム対応 ● HDTV　5.1ch
Xbox Live ● 非対応



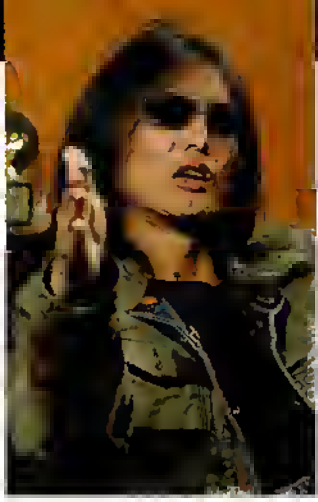
↑フェイントやクロス攻撃など、戦略性の高かったビーチバレー部分。全国大会も行われた。



←8人のキャラクターに、複数個のグラビアが用意されている。

※価格はプラチナコレクションのものです。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。



次世代機はすばらしいハードでしょう でもXboxもまだ死んだわけじゃない

から愛したマシンに引導を渡さなきゃいけないの？(笑)　振り返るだけですよ。話は3つあると言ったでしょう。

——なら安心しました（笑)。『DOA3』を開発されていたころは、まだ本誌が創刊まえなのであまりお話を聞いていないんですよね。振り返るならば「DOA3」開発当初のお話を中心にしていただければうれしいです。

板垣　そうですね。『DOA3』はいまも個人的に遊んでいますよ。『DOA2』のつぎに思い入れの深いソフトかもしれません。Xboxとの出会いのソフトでもあるし。ああ、出会いといえば、シェイマス・ブラックリー※との出会いが強烈だった。2001年の1月かな。なにやら軍人みたいな男がTeam NINJAにやってきて、「さあ作れ、いま作れ、すぐ作れ」と、まくしたてるわけですから(笑)。マイクロソフトってそんな会社なの？ っていうか、そういうイメージじゃないでしょ？って。

——クールな印象が台なしに！(笑)

板垣　ただ帰ってもらわないことには仕事にならないんで「作るから安心しろ」と言っても話を聞かない。「作ってくれるのはわかった。だが、なにか困ってることがあるだろう、Xboxの欠点はなんだ？ 困っていることはなんだ？ 俺たちは開発者を大事にしているんだ。だからお前の困っていることを聞きに来た。さあ言え、いま言え、すぐ言え」ですから(笑)。まあ直球ズドンというかね。要するにそれがXbox開発のコンセプトだったわけですから。わかりやすくて好きですよ。で、「3月末のゲームショウまでにお前の見たいものを作ってやるから帰ってくれ」と言ったんですよ。そういえば、あのころは春も東京ゲームショウをやってたんだよね。

——言われてみれば、あのころは年2回開催でしたね。懐かしいです。

板垣　なんだか本当にただの思い出話になってきてますが、いいんですか？

——もとからそういう趣旨ですし、いいんじゃないですか？(笑)

板垣　(笑)。考えてみれば、春のTGSをやめてから業界の景気が悪くなったのか、景気が悪くなったから春のショウがなくなったのか？ まあそれはどっちでもいいや。で、続きですが、それでもシェイマスが帰らないわけですよ。「板垣。お前の言いたいことはわかった。で、いったい何を作ってくれるんだ」と。徹底的なアメリカンですね。いまでも覚えてますが、僕は「瞳だ」と答えました。このマシンなら"瞳"のアップを見せるだけで人を感動させる絵が作れると。クリスティの瞳のアップだったかな？ 確かそういうシーンがあったでしょう。ショウ用の絵コンテを見せてあげたら、やっと帰ってくれましたよ。そういや、あいつゲームショウで「クリスティの瞳」のシーンをみて泣いてたっけなぁ(笑)。

——いい話ですねぇ。

板垣　ぜんぜんよくないですって(笑)。ただわかったことがあって、マイクロソフトっていうのは大企業らしくないというか、いい意味でソフト屋なんだということ。マイクロソフトに対するその感じかたは、今日まで変わっていませんよ。ハード屋じゃなくソフト屋。だからハードに対するコンプレックスがまるでないのも、僕らと同じですね。

——コンプレックスというと？

板垣　ソフトがなけりゃ、ハードなんてただの箱だということですよ。ニワトリタマゴじゃなく、厳にソフトが上。ハードはパワフルで、ちゃんとまともに動いてくれりゃそれでいいんです。

——NINJA的な思想ですね（笑)。

板垣　まあそんな感じに、混乱しているとはいえ、熱い環境の中で『DOA3』の開発はスタートしました。で作り始めて驚いたのは、やっぱりマシンの性能ですね。いちおう性能は検分したうえで作り始めるわけですが、要するに作っていて飽きない。あるハード向けにソフトを作ると、たいがい開発が終わるまえにそのハードには飽きちゃうわけですが、それくらいいいハードというのは少ないわけですよ。その点Xboxはよかった。ぜんぜん飽きない。だって『DOA3』を作ってるあいだにも新しいアイデアがわんさと沸いてくるわけだから。念願のビーチバレーもこのマシンなら美しく作れるなとか、通信対戦もようやくいけそうだとか。実際、ビーチバレーは『DOA3』のエンジンのチューニングしにいっている最中に、「これはいけるな」ということで急に作ることに決めたソフトだし。

——ソフト開発ってそんな軽いノリで決めちゃうものなんですか？

板垣　軽くないですよ。まえまえから作ろうと思っていたモチーフだったわけで、このパワフルなマシンなら、僕の求める水準のゲームが作り上げられるだろうと確信しただけのことです。

——Xbox以外でゲームを作ろうと考えたことはなかったんですか？

板垣　もちろん、いろいろお話はいただいていましたよ。たとえばPC向けに作ってほしいとか、いろいろオファーはありました。ただ、いまいじってるマシンがおもしろいんだから、ほかに手を出す気にはならなかったですね。だったらたまには腰を落ち着けて作ろう、というところですかね。格闘以外の新しいジャンルにも挑戦したかったし。それを『DOAX』と『NINJA GAIDEN』で達成して、それでもまだやり残しがあったわけだから、オンラインがね。この研究には時間がかかりましたよ。だからこそ『DOAU』のオンライン対戦が快適に動いたときは本当にうれしかった。Xboxには本当に感謝してます。よくぞ4年もの長いあいだ、僕らを飽きさせずに開発させてくれたと思います。

現世代Xboxはまだまだ現役 発売予定の2本のソフトとは？

——確かにこれまでのTeam NINJAの歴史を見てみると、同一ハードでは2本が最大ですからね。

板垣　そうなりますか。無印『DOA2』と『HC』、確かにそうですね。まあ飽きっぽいからなぁ。これは性分なんで仕方ないです。ただXboxは例外。してやられた、というところですか(笑)。まあそんな感じで僕らは本当にXboxを愛してソフトを作ってきたわけです。ところが最近日本では、いつのまにか次世代Xboxの話ばっかりで、不作為的と



板垣伴信

Team NINJAリーダー

1996年のアーケード版『DEAD OR ALIVE』を皮切りに、さまざまなハードでヒット作を制作。Xboxを代表するクリエーター。

※もとマイクロソフト・ディレクター。Xboxハード設計のキーパーソンのひとり。

Team NINJA Xboxの軌跡 2

Xboxでは格闘ゲーム以外のさまざまなジャンルがリリースされた。「NINJA GAIDEN」もそんなタイトルのひとつだ。

NINJA GAIDEN

2002年5月に行われたE3で「DOAX」と同時に発表された「NINJA GAIDEN」だが、発売日は「DOAX」の約1年後に。抜群の操作性、やり込みに応えてくれる内容が大きく支持され、Team NINJAをアクションゲーム開発のトップブランドへと押し上げた。最新作が大いに期待される1作。



↑ジャンプや壁走りなどの操作感覚のよさはもちろん、斬りつけたときの爽快感も高い。



←ダウンロードコンテンツにより、ゲーム内容が一変する。

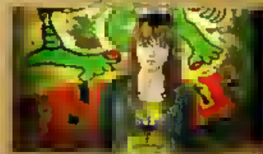
SPEC
ジャンル ● アクション
発売日 ● 発売中（2004年3月11日）
価格 ● 8190円［税込］
システム対応 ● HDTV　5.1ch
Xbox Live ● SR　DL

DEAD OR ALIVE Ultimate

Team NINJA最新作。すべての「DOA」をXboxに集めるべく、セガサターン版「DOA1」と完全リニューアルされた「DOA2」をカップリング。グラフィックは「DOA3」からさらに進化。システムこそ「2」だが、ステージ演出などは格段に進化している。オンライン対戦の実現も見逃せない。



↑ストレスなきオンライン対戦が可能に。その完成度からか、いまも対戦者が絶えない。



←ヒトミの登場は、ファンにとってうれしいニュースだった。

SPEC
ジャンル ● 格闘
発売日 ● 発売中（2004年11月3日）
価格 ● 9240円［税込］
システム対応 ● HDTV　5.1ch
Xbox Live ● OP　VC　SR

はいえ現行機を黙殺する方向性に流れているなと感じていて。ちょっと寂しいなと。アメリカでは2007年まで現行機向けのラインナップが充実しているようですから安心なんですけど、日本はどうなんだろう？

——確かに。まだまだ現行機で遊びたいユーザーは多いと思います。

板垣　まあいずれは次世代機の話に流れるのが自然なんですが、ちょっと僕が考えていたより早かったかな。だから巻きで話をしなきゃいけないなと思って。実際、僕らもXboxでやらなければいけない公約がふたつ残ってますから。ひとつはダウンロードコンテンツでしか遊べなかった「NINJA GAIDEN」のハリケーンパックシリーズを、オフラインプレイヤーも遊べるように完全版としてリリースするというもの。もうひとつは2003年の東京ゲームショウで発表した「DEAD OR ALIVE code:Cronus」を「DOA」ファンのために発売するという約束です。僕はまだその約束を果たしていないし、Xboxが終わっちゃったら困るわけです。

——多くのXboxユーザーが同じ気持ちだと思いますよ。また次世代機についても参入メーカーこそ発表されましたが、どんなソフトが出てくるか具体的な発表はまったくありませんから。

板垣　いまの段階では無理でしょうね。あるいは無理な段階と言ったほうがいいのか。どんなソフトがどれくらい出てきて、どういった状況になるか？　あの情報だけではユーザーにはわからないでしょう。僕にだって想像がつかないんだから、ユーザーにわかるわけがない。ユーザーはどのように受け止めているのか？　疑問ですよ。

——でもTeam NINJAも、もう次世代に完全に移行してるのでは？

板垣　そりゃ僕らは新型機が大好きですから、やっちゃいますけど。ただ完全シフトではないですよ。「DOAU」が終わって仕切りなおしたと以前にも言いましたが、だいたい90パーセントくらいかな、次世代機への比重は。だからじつはXboxのラインも残していますよ。

——おお！　衝撃発言ですね！

板垣　現在も現行機向けのソフトはいくつか開発中です。少なくともあと2本はXboxで出そうと考えています。片方は公約を守るものであって、来月にはお話できると思います。ふたつの約束のうちひとつは、残念ながらこの世代では果たせないそうにありません。そのときはすなおに謝りたいと思います。でも企画がなくなるわけではないので、そのときは次世代でがんばります。何度も言ってますが「DOA」シリーズのた



次世代機には感動した マイクロソフトは本気だね

めにXboxを買ってくれたファンのことは裏切れないという思いはつねに胸の内にありますので。

——Team NINJAにとってのXboxはまだまだ続くということですね。

板垣　ぜんぜん終わらないですよ。日本だけでなく世界中に僕らのゲームを待っていてくれるファンがいるならば、それに応えたい。たとえ日本で45万台しかXboxが売れてなかろうと、日本をないがしろにしたことは一度もないし、これからもありえません。

次世代Xboxのパワーとは？ 高密度なゲーム作り

——とは言え希望の星ということで次世代は気になります（笑）。板垣さんの次世代機の印象はいかがですか？

板垣　まあ"絵"も見せずに能書きを垂れるのは好みじゃないんで、サワリ程度ということでよければ。

——（笑）。サワリでけっこうです。ぜひお話いただけますか。

板垣　ひと言で言えばマイクロソフトは本気ですね。間違いなくすばらしいマシンとして完成するでしょう。4年まえにXboxについても同じようなことを言ったと思いますが、あのときはあまり信じる人がいなかったなぁ（笑）。

——いやいや。このコーナーの読者は板垣さんの次世代感を聞きたくてうずうずしてると思いますよ。

板垣　マイクロソフトから次世代機への要望をいろいろ聞かれたんですよ。まぁこれはどんなハードでも立上げ時にはやることなんですけど。で、放っておけばよくなる点については、僕らはコメントしないんですね。逆にほっとくと致命的になりかねない部分や、マシンのオリジナリティーをさらに引き伸ばすための提案をするわけです。ただハード屋に対するこういう提案が受け入れられることはまずありません。なぜなら僕らの提案というのは、つねに金がかかるからです。あるいは技術的なボトルネックを突いた意見だから実際的に解決不能であったりします。それを知っていてそういう提案をするわけですから、まあ本気度調査というところですね。

それが今回はその提案が叶えられちゃったんで（笑）。それが何かは言えないけど、はっきり言って僕は感動したね。同時にマイクロソフトは本気だなと。

——話題のハイデフィニション（HD：高解像度）についてはいかがですか？

板垣　うん。マイクロソフトのJ・アラード氏が「次世代機はハイデフの時代になる」と言ってますが、本当にもの

かすみちゃんブルー 当選者発表　熊本県の鈴木創さん、当選おめでとうございます!!　大事に使ってください。

すごくきれいになりますよ。というか実際，きれいですから（笑）。
――なかなか想像できないですね。
板垣　見りゃわかりますよ。だから絵も見せずに能書きを垂れても仕かたないと言ってるわけで。それを押して言えば，高解像度になって変わるのは何も画面の密度，画素数が上がるだけじゃないということです。解像度というのは細やかさのことですから、絵の解像感が上がるのは無論のこと，時間の解像度であったり遊びの解像度であったり，すべての密度が上がるわけです。ゲームソフトはすべてデジタルで処理しているわけだから，細かくなればなるほど深みが出る。それをどうやって時間と労力をかけずに，かつ楽しみながら作るか？ プレイヤーに提供するか？ そういった設計能力が求められる時代になるんでしょうね。
――次世代Xboxはゲームが作りやすいハードなのでしょうか？
板垣　僕はこれまでいろんなハードをいじってきましたが、難しいと感じたことは一度もないです。一般的に言っても，いろいろなテンプレートやライブラリが充実しているので使いやすいんじゃないのかな。これこそがマイクロソフトの実力でしょう。マイクロソフトがソフト屋だからこそ，僕らソフト屋の気持ちがわかっているんでしょうね。ここにマイクロソフトのフィロソフィー、哲学を感じます。ハードなんてしょせんはただの箱であって，それを動かしているのはソフトウェアである，という信念です。逆に言えば、ソフトウェア作りを知っている会社だからこそ、それを活かすためにブレが少なく，かつ高性能のハードをきっちりと作り上げてくれるんでしょうね。

最終形は見えている？「DOA4」の姿を追う！

――それが今度の『DOA4』で体験できるわけですね。
板垣　いまはもう本当にかかりっきりですね。ライン自体はXboxに2ライン残しつつ，僕の99パーセントは『DOA4』です。今回は僕がプロジェクトマネージャーだから，がらりと変わりますよ。まあいまは、すっちゃかめっちゃかですが（笑）。新キャラやらストーリーやら，やることが本当に盛りだくさんで。ここ4日で睡眠時間が40分くらいしかないぐらいです。5年ぶりに会社の風呂に入りましたから（笑）。あと今週は国内の『DOAU』オンライントーナメントの優勝者たちとエキジビションで戦うことになってたんですよね。でも本当に申し訳ないけどキャンセルさせていただきました。皆と遊ぶのも楽しいんだけど，いまは仕事が楽しくて仕かたない状況なんで。こんなのは『DOA2』を作っていたとき以来ですね。
――フル回転ですね。どんなゲームになるか，楽しみにしています。
板垣　内容は頭の中ではもう全部決めちゃいましたから。最初に300くらいのアイデアを考えて，いまは30くらいに絞った段階かな。捨てたアイデアの中には、さすがにこれは次世代機でも無理だろうってことで諦めたのもあったりして（笑）。●●の●下りステージとかなんですが，どう？ 動いたら凄そうでしょう？ あ，ここは伏字にしといてください（笑）。まあこういった夢の部分は次々世代までの宿題にしておいて，いまは『DOA4』に集中してますよ。
（2005年4月18日収録）

From Readers Illust FREAKS

今回，昔の話を聞いてクリスティ姉さんが懐かしくなりました。『DOAX』から2年半かぁ。早く新作で再会したいなぁ，なんて思いを秘めるノリックでした。



●愛知県　やおま
↑デドアラ塾だけに「魁！男塾」とは違い，「色あり、恋あり、情けあり」ってとこですか。


●福岡県　OUTMAN
↑淡い色で描かれたあやねちゃん。印刷でどこまで出るか不安です。


●東京都　三橋はつみ
→春と言えば桜。桜と言えばかすみちゃん＆暁を覚えず！


●高知県　GAMES BOND
←あやねちゃん大人気です（笑）。肌の感じがグーに描けてますね。


●兵庫県　尻女石
→つっちー初登場！ 毎号写真を変えているのにみんな気づいてる？

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



日本戦士、E3でがんばれ

世界最大規模のゲームイベントE3の季節がやってまいりました！ 今年は新しいハードの登場も噂され，期待感もいっぱいですが，私が楽しみにしているのは、じつは『DOAU』の世界大会です。先日，日本で行われた代表決定戦も大会の運営を忘れ，すっかり楽しんでしまいました……。

そうそう。この大会，じつは"ミステリーゲーマー"と称したスタッフが運営を行なっていたわけなんですが，そのうちのひとりがじつは私、つっちーだったんです♪ って，バラしちゃうとミステリーでも何でもないですね……。とにかく！ みんなのハイレベルな闘いに感動しまくりだった私。実況のボイスチャットを通じてみんなに聞こえるんじゃないかというくらい「うまい～っ！」と、叫び続けていたのでありました。うまい人のプレイを見ていると，改めて「おもしろいゲームだなぁ……」なんて思ったりもして（笑）。

発売して半年近く経っているにもかかわらず，多くの人が遊んでくれていることもすごくうれしかったです。大会に参加してくれた皆さん、本当にありがとうございました！ 今回，代表者となった2名の方には"日本代表"として，世界大会でも優勝目指してがんばってほしいです！ 私も会場に行く予定なので，応援します。自費で行くぜ！ という方も，見かけたら声かけてくださいね♪

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは，みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問
- 『DOA4』への意見・要望

などなど，大募集中！ お便りには住所，氏名・年齢，電話番号を忘れずに明記してください。

〒102-8431
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



特別対談

フロム・ソフトウェアが放つ 次世代への矢とは？

神 直利 × 泉水 敬

フロム・ソフトウェア　マイクロソフト

フロム・ソフトウェアはXboxにとって"欠かせない"メーカーである。そんなフロム・ソフトウェア神氏が次世代Xboxについて語りたいという。そこで、マイクロソフトでサードパーティーの橋渡し役を務める泉水氏にご協力いただき、お話を伺ってきた。

次世代Xboxへの流れは現世代からの積み重ね

――次世代Xboxに参入決定した経緯を教えていただけますか？

神　Xboxをずっとやってきていたので、その流れから必然でした。次世代Xboxに参入しようかどうしようかと悩んだことはなかったですね。Xboxのぶんも取り返さないといけないし（笑）、Xboxで作っているときはいろいろと楽しかったですし。

泉水　新規参入発表というより継続参入という印象ですよね。現世代機では、ゲームの評価は高いのに、数字的に思わしい結果が残せなかった。それが本当に残念で、次世代機ではきちんと結果を残せるように準備を進めてます。

神　作り手として、このハードで作るとおもしろそうだというのも大事ですから。次世代Xboxはすごくまとまっているハードという印象です。スペック的にどこか特出しているってことは、それは全体から見るとデコボコとしたハードと言えなくもないですよね。高い次元でバランスの取れた、まとまりのいいハードだと感じました。

――次世代Xboxの話はいつごろからされていたのでしょうか？

泉水　どこからが次世代かという線引きは難しいですね。フロム・ソフトウェアさんには継続的にソフトを作っていただいていて、ことあるごとに世代の関係なくアドバイスをいただいていましたから。でも、マイクロソフトとしては現世代機をリリースするとき、初めての経験ということもありバタバタとしてしまいました。今回はその反省を踏まえて、できるだけ早い時期からプランニングはもちろん、サードパーティーさんと次世代に関して意見交換をさせていただいていました。

神　確かに境界線はなかったですね。意見交換を積み重ねていって、それが次世代Xboxに活かされたというか。

――次世代Xboxでの開発は、現在どの程度進行しているんですか？

神　もうけっこう進んでいますよ。

泉水　1本だけじゃないですよね（笑）。

神　そこまで言っちゃってもいいと言うなら（笑）、複数本ですよ。

――それはすばらしい！　Xboxではアクションゲームの印象が強いフロム・ソフトウェアですが、この路線も継承されるのでしょうか？

神　それはないですよ。Xboxのときは、これまでのハードではできなかった破壊という要素を思う存分作れるということでアクション寄りのジャンルに多くのタイトルをリリースしたんですが、次世代Xboxはもっと幅広く全方位でやれるかなぁと。エフェクトとしての破壊とか画面がきれいだとかいった要素に特化しないゲーム、本当の意味でのゲームが作れるようになるのでは、と感じています。

新作のテーマは自由度とストーリー 根性と覚悟で作ります

泉水　Xboxは、結果的にコアなプレイヤーに愛されるゲームが多数リリースされましたが、次世代Xboxではもっと多くの方に楽しんでもらいたい。そのためにも広い層へのアプローチができるジャンル・ソフトを供給しなければならないと考えています。なのでフロム・ソフトウェアさんを含めたサードパーティー各社に、より広い層への訴求力のあるタイトル開発をお願いしています。

次世代Xboxでは王道ジャンルをリリース

――実際いま開発中のタイトルはどんなジャンルのゲームなんですか？

神　やはり得意なものからになりますよね。まぁうちが得意なジャンルって2種類くらいしかないんだけど（笑）。

泉水　それ言ったらわかりますよ！

神　そうですか？　でもどっちなんでしょうね（笑）。まぁ、王道ですよ。

――それでは、質問の方向性を変えて、いま作っているとタイトルはどんな特徴があるのでしょうか？

神　テーマにしているのは自由度とストーリーです。これって相反するものなんだけど、今回はそこを突き詰めたい。自由度が低いゲームは嫌いなんですよ（笑）。でもストーリー性を盛り込むとその時点で倒せない敵キャラなんてのも作らなければならない場合もあるし、難しいです。あと非常に細かいところですが音にもこだわりたい。重さが伝わるものですね。爆発の効果音など割と気づきやすいところでみんなやっているんだけど、重さのエフェクトって端折られていることが多いんですよ。そのへんを重視して作っています。容量も豊富なので、こだわれる部分にはこだわりたい。

――何の容量なのか、非常に気になりますが（笑）。

泉水　それはさておき、こだわったタイトルになりそうですね。

神　時間との戦いもありますからどこまで達成できるか……。でも開発用のミドルウェアは充実しているし、Xboxで開発経験のあるスタッフが担当しているので開発スピードはあると思いますよ。開発ツールが充実しすぎていてクリエーターが楽になるのは考えものですが。楽になっちゃうと手を抜きがちだから（笑）。

できないからなんとかしようって意気込む機会が減るのもね。いまはそのぶんゲーム性の部分を詰めろとスタッフには言っています。

神 直利
株式会社フロム・ソフトウェア
代表取締役

Xboxでは『O・TO・GI』シリーズ、『蒼-MURAKUMO-』、『メタルウルフカオス』など、積極的にリリース。次世代Xboxでもコアとなるサードパーティーに間違いないだろう。



きれいなのは当然 つぎはゲーム性の勝負

――フロム・ソフトウェアはプレイステーションなどでロンチにタイトルを供給していますが，苦労も多かったと思います。それに比べて次世代Xboxは開発しやすいハードなんでしょうか？

神　Xboxのときは，最初はかなり大変な思いをしました。でも今回は始めから開発環境，ツールが整っているのでその苦労はないですね。さすがはマイクロソフト，といったところでしょうか。開発のしやすさは他社さんも変わらないわけだから，最初からゲーム性の部分での勝負になるでしょう。

泉水　次世代Xboxは，プレイヤーの皆さんに新しい感動を与えるのと同時に，クリエーターの方に対して作りやすいハードであろうという目標がありました。ハードが高性能になるにつれ，その性能を引き出しきれない部分も出てきてしまいますよね。そこをフォローするために，XNAなどの考えかたを少しずつ取り入れています。フロム・ソフトウェアさんは技術力があるので，早い時期にタイトルを出してくれると思っていますよ。

神　もう作り始めました，という段階ではないですよね。突貫工事中と言ってもいいでしょう（笑）。

――発表の時期はやはり5月に行われるE3でしょうか？

神　そこはまだわからないです。いまはとにかくゲーム本編のほうに集中していて，発表用の素材を作るほうにどれだけスタッフをさけるのか？という状況ですから。

泉水　僕らとしても発表よりも，しかるべき発売日を大事にしたいので無理は言っていないつもりです。

――やはり発売は次世代Xboxと同時になるのでしょうか？

神　もちろんそこを目指しています。だから突貫工事なんです。ボリュームがスゴイですから。やれることが増えたのに比例して，やらなきゃいけないことも増えているので。作りやすいハードとはいえ大変ですよ。

――ハードの世代が替わることでゲーム作りも変わってくるんですか？

神　これまでは，もっときれいに，もっとたくさん表示するといったある種共通の目的がありましたよね。リアル感という部分をとって考えても，次世代Xboxはたとえば RPGの宝箱の形状をすべて変えるなんてこともできるわけです。リアル＝現実を目指すなら宝箱の形状がどれも同じというのはおかしな話ですから。でもそれをやっちゃうとプレイヤーが，それが宝箱だという共通認識を持てなくなってしまう。

きれいであるのが当然で，いっぱい画面に出ればいいってことでもなくなる。これまでの目標をハードが補ってくれて，じゃあクリエーターはこれから何を考えていけばいいのか？

泉水　次世代Xboxの性能の高さはすごいものがあります。それは内部的な処理だけでなく，出力も高解像度になってこれまでとは別次元のきれいさを実感できると思います。でもそこに注力するとグラフィックや描画の能力が高くなっただけで，「なんだ見た目だけか」とユーザーに思われかねないですよね。そこで大事になるのがゲームとしてのおもしろさということですね。

神　そうです。これまでグラフィック的な要素に行き過ぎていた感がありますね。これがゲーム性での勝負にかわるでしょうね。宝箱の話でたとえると，きれいな森の中に宝箱がぽつんと置いてあります。プレイヤーはその宝箱を難なく取れてそこにおもしろ味はない。わざと見えるか見えないかのギリギリに置いて，プレイヤーが思わぬ発見をしたほうが楽しいじゃないですか。そういうゲーム本来のおもしろさが，技術競争でないがしろにされていた部分は少なからずあるでしょうね。

――配置の妙というやつですね。おもしろさへの回帰というか。

神　かといって，きれいさや演出が均一になるわけではないです。窓が割れる演出ひとつ取っても，これまでは窓が割れるだけだったのが，今度は窓枠が歪む演出も入れられる。これをどこまで取り入れるか？ 何でもできるっていいことだけど，本当は逃げ出したいところですよ（笑）。

泉水　これまではスペック的に制約を受けている中でいろいろな工夫をして作っていただいてきました。でも次世代Xboxはその制約を解き放ちましたから，おもしろさの選択肢が増えると思います。また，これまでにないおもしろさを主軸にゲーム作りをお願いしているので，「ほほぅ」と唸るようなゲームが数多く出てくるでしょうね。またそういう驚きがなければ，単なる延長線上でしかないですから。

次世代だからこそ 新しいものを 提供していきたい



泉水 敬
マイクロソフト株式会社
執行役員

サードパーティーとの橋渡し役を務める。現世代から引き続き，今後の次世代Xboxに欠かせないキーパーソンのひとりである。

シェアの奪い合いではなく 新規層の獲得を目指して

――次世代Xboxの登場は日本のゲーム業界図を塗り替えると思いますか？

神　現世代のXboxも非常にいいハードだと思ってますし，なぜこれほど受け入れられなかったのか疑問もあります。たぶんどこかでボタンを掛け違えたんでしょうね。次世代Xboxも実力のあるハードであることは間違いないので現在のシェアの取り合いではなく，新しいおもしろさを提供して，既存の部分以外から広くユーザーを取り込んでほしいです。そのためにもジャンルの幅は必要だし、革新的なタイトルも必須ですよ。いまは本当に道から外れたタイトルがない。つぎはこういうタイトルが作りたいねと言いつつ，定番を作り続けているという印象で。

泉水　開発者が本当に作りたいだろうゲームを世に出せる環境を作りたいですね。各社さんも次世代機を出してくるでしょうし，そのときは新しいおもしろさをアピールする絶好のチャンスでもある。新しいものが出てくれれば，ゲームの産業としての幅も広がるわけです。その最初のきっかけを次世代Xboxで，という思いがあります。それを支えるためのビジネス的な仕組みも考えているので，さまざまなジャンルが出てくることをご期待ください。

神　最近のゲームはこれまでとぜんぜん変わってないよな，というユーザーの声は僕らに届いています。次世代Xboxは確実に新しいことができるハードなので，僕らも根性と覚悟を持って変化の感じられるものを作りますので，ぜひとも期待していてほしいです。

（2005年4月12日収録）



↑インタビューは代田橋にあるマイクロソフトで行われた。フロム・ソフトウェアはお隣りの笹塚に会社をかまえる。この距離の近さが、両社の関係を円滑にしているのかもしれない。

Famitsu Xbox Presents

読者が選ぶ2004年の最優秀作品、

Xbox Game Award

Xbox ゲームアワード2004

本誌4月号で募集したXbox Game Award2004の集計結果を発表！　ハード発売から2年が経過し、数々の良作がリリースされた2004年のXbox界をふり返りつつ、さっそく各部門の表彰を開始するぞ！

2004 Xbox Award

最優秀作品賞



Halo 2

マイクロソフト

2004年11月11日発売　7140円[税込]

516 POINT



前作を超える4部門を堂々制覇！

最優秀賞の栄冠に輝いたのは，本命『Halo 2』！　『NINJA GAIDEN』『DOAU』という強力なライバルと争いながらも，2002年の『Halo』を上回るポイントを獲得。加えて部門賞も3つ受賞し，計4部門を制覇。販売本数以上に日本のユーザーに『Halo 2』が深く受け入れられている結果を示した。

CREATOR'S COMMENT

受賞の言葉

――まずは率直な感想を。

井上　やはりユーザーさんに選んでもらう賞をもらうのがいちばんうれしいですよね。ユーザーさんに気に入ってもらえてこそなので。

――ライバルの2本を抑えた要因は？

井上　日本のXboxユーザーでも，Liveにつなげばグローバルな盛り上がりに参加できて，より大きな世界での遊びを楽しめた。その点で『Halo 2』が一歩抜きん出ていた気がします。Liveのデキはさすがによかったですね。ファーストパーティーですので，よくないと困るのですが(笑)。いまだに多くの人に遊んでもらっていますし。

――1位は当然ですか？(笑)

井上　いや～，日本においては逃すかなぁという不安はありました。世界で見れば圧倒的かもしれないですけど，日本では多少事情が違いますから，テクモさんの作品かなぁと。

――でもフタをあけたらみごと前作に引き続きV2で。

井上　感謝ですね。このさきV3，V4とどんどんいければいいですね(笑)。

――シリーズの『3』があるとしたら次世代Xboxでのリリースになるとは思うんですけど，そのまえに何かお楽しみ的なものはありませんか？

井上　(『2』と『3』のあいだを)つなぎたいとは思っているのですが……。現時点で明確なことは決まっていません。しかし，マイクロソフトとして大事な作品だけに，考えているとは思いますよ。それにこれだけ熱い声援を受けている手前，"なにか"はやらないと……。オリジナルタイトルが売れないと言われるなか，およそ2年で『Halo』，『2』合わせて世界1200万本以上のセールスを達成し，世界にムーブメントを起こした。その流れを止めないためにも，『Halo』を盛り上げる仕掛けを作っていきたいとは思っています。今後も応援をよろしくお願いします！



↑いまだに多くのプレイヤーが夜な夜な参戦するLive対戦。本作の軸である。

↓声援に応える！　との力強いコメントに期待し，いまは『Halo 2』をプレイすべし！



『Halo』を盛り上げる仕掛けをしたい!!



マイクロソフト　プロダクトマネージャ
井上倫明

ここに決定!! 結果発表編 2004

"3強"の激戦&部門賞では意外な結果も!?

04[illegible]ト57[illegible]ら、10部の[illegible]行[illegible]われてからは[illegible]下は[illegible]歳から上は50代まで、さまざま[illegible]のXboxユーザーの想いが書き記されたハガキが編集部に多数到着。『Halo 2』『NINJA GAIDEN』『DEAD OR ALIVE Ultimate』(以下『DOAU』)の3強を中心にレースは展開しつつも、これ以外の個性派ソフトがランクイン。いくつかの部門では意外な(?)結果となった。いずれにせよ多くの読者から支持を得たソフトたちを、これからじっくりと見ていこう。



[illegible]ランキングを確認していただきたい。



➡なかでも写真の2タイトルは各部門で票を集めながらもトップ3には届かなかった良作たちだ。要チェック!

『Halo 2』の生みの親、バンジースタジオから喜びのコメントをご紹介!!

最優秀賞獲得の報を受け、『Halo』シリーズの創造主であるバンジースタジオから、お祝いのメッセージが到着。受賞の喜びから開発の苦労まで、じつに熱く語ってくれたぞ。あわせて読者の応援コメントも拡大版でお届け。『Halo』戦士たちの熱い叫びに耳を傾けてほしい。

CREATOR'S COMMENT

受賞の言葉

Bungie Studios コンテンツ マネージャ
フランク・オコナー

昨年Xboxからすばらしいタイトルがたくさんリリースされている中で、『Halo 2』が受賞できて最高! グランプリを受賞できて誇りに思います。2002年の受賞はグレイト、2回目はファンタスティック!って感じかな。時間がないのに多くの仕事量をこなさないといけないとき、チームのみんなが奥さん、旦那さん、彼氏、彼女、家族を犠牲にしてまで夜遅く、あるいは週末も返上して開発に全精力を傾けてくれたおかげだね(笑)。同時にサウンドやストーリー、Liveなどがたくさんの部門で受賞できたこともすばらしい! サントラの作曲家から、ネットワークエンジニア、マルチプレイデザイナー、そしてストーリー制作チームのみんなに「ありがとう」を言いたいね。

またアメリカとゲームの嗜好が異なる日本で今回受賞できたことはとても光栄です。Bungieのみんなは日本のゲームの大ファンですが、日本のプレイヤーもアメリカのゲームを楽しんでくれているのはうれしいですね。GunShinチーム(『Halo 2』日本マイナークランの強豪)と対戦してこてんぱんにやられましたが、彼らがゲームを作った僕らより強かったのも驚きと同時にうれしかったですね。日本のファンの皆さんには、僕たちのつぎのゲームが『Halo 2』と同じように皆さんに楽しんでいただけることを願っています。あと次回作の具体的内容は……言いたくても言えないな〜。まあ「Halo」ファンの皆さんが楽しんでもらえる作品になると思うよ。期待して待っててね!

⬇クオリティーアップのため、家族に何ヵ月も会えないスタッフが続出したとか……。



日本のみんなに「ありがとう〜!!」



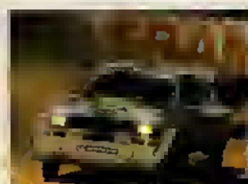
⬆日本人プレイヤーの『Halo 2』の実力、FPSの浸透ぶりにも驚いたようだ。

投票者の声

文句なしのトップでしょ!(18歳)/何回やっても飽きないほどのおもしろさで、毎日やっています(9歳)/ストーリー、スケール、爽快感、どれをとっても最高!!(20歳)/待ち望んだかいがあった(34歳)/Xboxを買う理由になったソフト(30歳)/ゲームの苦手な自分がレジェンドをクリアーできたときの感動は忘れられない(15歳)/ほかにある? ないでしょ(33歳)/初心者から上級者まで楽しめて、高いレベルでうまくまとまっていると思う(35歳)/毎日毎日殺試合(コロシアイ)(23歳)/FPSのおもしろさが凝縮された傑作(15歳)/マルチプレイで死んだときの断末魔がかなり耳に残る(26歳)/Liveのサポートも徹底していて遊びやすい。バンジーの努力の賜物だ(34歳)/アドレナリンがしぼりつくされる感じがするね(19歳)/早くも続編が待ち遠しい(25歳)/Xboxを見る目が変わった、多分これを超えるソフトはそう出ないと思う(13歳)/マスターチーフもいいけど、アービターがかっこいい(14歳)/『Halo 3』に超期待!(15歳)/ストーリー、Xbox Liveによる対戦、どちらも凄いボリューム(19歳)/どのFPSよりも気持ちよく動かせる操作性が◎(23歳)

2〜10位以下の結果はコチラ!

ここでは惜しくも表彰台を逃した4位以下のソフトを見ていこう(2、3位は次ページで紹介)。4、5位の『ファントムダスト』『メタルウルフカオス』はどちらもシリーズものではない完全新作。前者はアイデアの斬新さとLive対戦、後者はアクションゲームとしての完成度とぶっ飛んだ設定全般が高く評価された。6位の『GTAダブルパック』は2ゲームの完成度+2本1セットのお得感で票を獲得。同じく6位の『ラリースポーツ チャレンジ2』は、映像全般でユーザーの心を掴んだようだ。



⬅トップ10の大半が何らかの形でXbox Liveに対応。とくに対戦が可能なソフトは、そこが評価に直結することが多い。



➡実験的なシステムを盛り込んだソフトが選出されるのも、Xboxの特徴。昨年も数多くの野心作がリリースされた。

最優秀作品賞トップ10

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	Halo 2	マイクロソフト	516
2	NINJA GAIDEN	テクモ	353
3	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	316
4	ファントムダスト	マイクロソフト	82
5	メタルウルフカオス	フロム・ソフトウェア	70
6	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	46
7	グランド・セフト・オートダブルパック	カプコン	37
8	鉄騎大戦	カプコン	28
9	ブレイクダウン	ナムコ	19
10	Blinx2:Battle of Time & Space	マイクロソフト	18

残る表彰台ふたつはTeam NINJAタイトルが貫禄の獲得！

毎年あらゆる部門で多くの票を集める、テクモはTeam NINJA制作の作品たち。2004年もXboxを語るうえで外せない『NINJA GAIDEN』と『DOAU』をリリース。どちらも全部門で上位入賞を果たすことが確実視されていた。大賞は残念ながら逃してしまったが、4位以下に圧倒的な大差をつけ、トップ3入り。当然ながら部門賞でものきなみ上位にランクイン。Xbox界不動のエースであることを周囲に見せつけた。ここではTeam NINJAのリーダーとサポーターの喜びの声を中心に、両タイトルをふり返っていこう。まずはTeam NINJAの代表、板垣伴信氏の受賞コメントからスタート！

CREATOR'S COMMENT

受賞の言葉

——まずは優秀賞3位を獲得した『DOAU』の感想からお願いします。

板垣　この作品はオンラインへの挑戦って位置付けが大きかったし、Xboxのアーカイブにしておきたかったという作品。これに付き合ってくれた人が、こんなにたくさんいたってことがうれしいですね。

——新作といっていいほど内容が充実していたのも評価されたのでは？

板垣　なんかハードカバーの本が、文庫本じゃなくて、豪華愛蔵本になって出たって話だよね(笑)。いままでもたくさんの人に遊んでいただいていて、凄く楽しいしうれしいです。やっぱり対戦はおもしろいよ(笑)。

——2位は『NINJA GAIDEN』です。

板垣　うれしいね。企画が始まってから長かったし、ほんと難産だったから。でもいい経験になりましたし、楽しかったですよ。

——どこが評価されたと思います？

板垣　切り様がよかったんじゃないかな。なまくら刀じゃなく、切れる刀でズバッとぶった切ったゲーム性を評価していただいたんだと思う。絵の話じゃなくゲーム性の話ね。あと、ハヤブサのエンディングは男っぽくてカッコイイよね(笑)。あ、そうだ、新しい発表が近いうちにできると思うから、お楽しみに。

——2作品が2位、3位に入ったことについてはいかがですか？

板垣　ありがたいことですよ。挑戦を評価していただけるのが、いちばんうれしいですよね。どんなにいいゲームを作っても、「当たり前だ」って言われて終わりじゃさみしいじゃないですか(笑)。

遊んでくれているユーザーさんには、本当に感謝したいですね。





テクモ　Team NINJA代表　板垣伴信

優秀作品賞 NO.2　**NINJA GAIDEN**　353 POINT

テクモ　2004年3月11日　8190円[税込]

世界が認めたニンジャアクションの最高峰！

『DOA』シリーズの登場キャラにして『忍者龍剣伝』の主人公、リュウ・ハヤブサ。彼の活躍をXboxのマシンパワーで余すことなく描いた3Dアクション『NINJA GAIDEN』が優秀賞2位を獲得。ビジュアル面や物語のスケール感、ゲームとしての完成度を絶賛する声が数多く寄せられた。また、新作なみの変貌をとげる『ハリケーンパック』のダウンロードなど、＋αのオマケ要素の充実も得票への呼び水となったようだ。



←細部までこだわった動きがカッコイイ、ハヤブサ！



←考え尽くされたAIによる敵の動きも出色のデキ。

投票者の声

待たされただけの価値がある！(27歳)/凄すぎるアクション(30歳)/とにかく動かしているだけで気持ちいい(25歳)/『忍者龍剣伝』収録。ダウンロードがあの内容なのにタダなのがいい(19歳)/ファミコン時代のゲームへの、凶悪な難易度への原点回帰(21歳)/新しいアクションゲームだった(21歳)/2周目もツライ、Sなゲーム(36歳)/他機種にも世界にも誇れる(31歳)/Xboxを買ってよかったと心から思える作品(25歳)

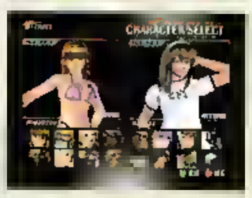


優秀作品賞 NO.3　**DEAD OR ALIVE Ultimate**　316 POINT

テクモ　2004年11月3日　9240円[税込]

充実しすぎのファンサービスと驚異の技術力

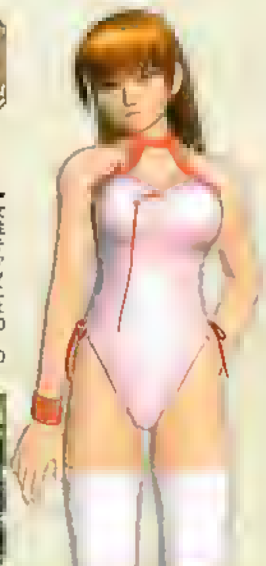
わずかな差で3位となったのが、シリーズの人気を確固たるものとした『DOA2』と『DOA』を、現在のTeam NINJAの技術力で再誕生させた『DOAU』。『DOA3』の登場キャラ、ヒトミの参戦に『DOAX』を超える美しい映像、格闘ゲーム史上最大のコスチューム数など、文句のつけようがないファンサービスを多くの読者が支持。もちろん遅延もほとんど感じられず、しかも観客がいてゲームセンター気分が味わえるLive対戦を楽しんだプレイヤーからも多数の票がよせられた。



←女性キャラには10〜20種類という、ありえない量のコスチュームが登場。



←より遊びやすく調整が施されているシステムも、高評価のポイント。



投票者の声

コメントなくてもなにがいいのかはわかるでしょう？(17歳)/温故知新。古いゲームでも技術とアイデアがあれば進化できるというお手本(43歳)/対戦プラスLiveで最強に！(41歳)/通信対戦のスムーズさ、キャラの美しさ、ゲーム性のどれをとっても文句のつけようがありません(32歳)/キャラクターやグラフィックなどこれぞXboxという感じ(33歳)/コスチュームの数にビビった(16歳)/コス、コス、コス！(23歳)

2004 Graphic Award

グラフィック賞

テクモ&マイクロソフトが独占！

目に見えて他機種より「すばらしい！」と誇れるXboxのグラフィック。その頂点を極めたと評価されたのは『DOAU』。以下優秀作品の上位が名を連ねた。そしてよく見るとトップ5はテクモとマイクロソフトの独占状態。両者の持つ技術力がいかんなく発揮された結果といえるだろう。

グラフィック賞 TOP5

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	536
2	NINJA GAIDEN	テクモ	353
3	Halo 2	マイクロソフト	188
4	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	81
5	ファントムダスト	マイクロソフト	31

グラフィック賞 NO.1 DEAD OR ALIVE Ultimate 536 POINT



テクモ 2004年11月3日 9240円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

この賞を取れなかったら、仕事を辞めなきゃいけないところでした(笑)。地球上でいちばんハイパワーのゲームマシンを使って、ビジュアル&サウンド、インタラクティブな美しさがゲームのアイデンティティだって言ってはばからない男がこの賞を逃すようなら、筆を折ったほうがいい。ですのであえて、1位で当然だと言わせていただきます(笑)。（テクモTeam NINJA代表　板垣伴信）

投票者の声

これがXbox！　と胸を張っていえるゲーム(26歳)/○○(キャラ名)にメロメロ(13歳他、同意見多数)/キャラもですがステージがすばらしい(27歳)/自分でプレイするより他人のプレイを見るのに集中したい(43歳)

グラフィック賞 NO.2 NINJA GAIDEN 353 POINT

テクモ 2004年3月11日 8190円[税込]



投票者の声

「DOAU」と迷ったけどハヤブサのかっこよさに(23歳)/非の打ちどころがない(17歳)/過去にこれほどまでに忍者を再現したゲームはないと思う！(16歳)/テクモの技術力は世界一ィィィィィ！(18歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

アクションゲームの背景は使いまわしが基本なんですけど、そんな作りかたは嫌いなので、この作品はできるだけそれを避けて、できるだけ美しい映像を表現できるように努力しました。それが伝わったとすれば光栄ですね。（テクモTeam NINJA代表　板垣伴信）

グラフィック賞 NO.3 Halo 2 188 POINT

マイクロソフト 2004年11月11日 7140円[税込]



投票者の声

ひとつの世界を感じさせるほどのキレイな映像(24歳)/キャラの細かな部分も描かれている(20歳)/暗さを上手に使っている。夕日が印象的で、めまぐるしく変わる背景がおみごと(37歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

USのゲームグラフィックが3位を受賞でき、ゲーム業界人としてうれしいです。上位の顔ぶれを見れば、負けてもくやしくないなぁと(笑)。むしろ「Halo 2」にもまだ改善すべき点があり、その要因が明確に見えているということで、前向きに考えています。（マイクロソフト 井上）

2004 Sound Award

サウンド賞

音質、音源ともに豪華な作品が目白押し

前作に続き『Halo 2』が1位を獲得。5.1chの迫力ある音響、物語の展開に合わせた音楽、コヴナントやマルチプレイでの断末魔など、さまざまな音が評価された。2位の『DOAU』は過去のリミックス曲、『GTA』は曲自体の豪華なラインナップが20代後半～のユーザーの心を掴んでいたぞ。

サウンド賞 TOP5

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	Halo 2	マイクロソフト	282
2	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	165
3	グランド・セフト・オートダブルパック	カプコン	92
4	FATAL FRAME2 Crimson Butterfly	テクモ	47
5	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	25

サウンド賞 NO.1 Halo 2 282 POINT



マイクロソフト 2004年11月11日 7140円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

やっぱり印象に残るBGMが多いですよね。いちばん凄いと思うのが、ステージのシーンに合わせた、感情に合った曲が流れていること。この部分はバンジーも気を使って制作していましたね。タイトル画面(男性ボーカルによる荘厳なコーラス)の音楽の雰囲気を前作と統一してる。そんなこだわり、きめ細かさが評価されたんだと思います。作り手の情熱ですよね。（マイクロソフト 井上）

投票者の声

5.1chで敵に包囲されてパニックになりそうな恐怖感がたまらない(43歳)/チーフの声がかっこいい(9歳)/グラントの声がかわいい(21歳)/曲の挿入がうまい。盛り上がる(35歳)/厚みのある音声がよいです(31歳)

サウンド賞 NO.2 DEAD OR ALIVE Ultimate 165 POINT

テクモ 2004年11月3日 9240円[税込]



投票者の声

万骨坊の下駄の音が好き。デンジャーゾーンの爆発音も！(16歳)/懐かしい曲から新たに追加された曲もあって感激した(34歳)/リミックス曲がよかった(24歳)/オープニングが泣ける(32歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

1位の「Halo 2」は納得ですね。壮大な世界観を音楽でしっかり表現していましたから。でもぼくらもけっこうがんばりました(笑)。「Halo」とは逆に音楽でキャラクターを表現しているわけだけど、まあこれは伝統ですからね。（テクモTeam NINJA代表　板垣伴信）

サウンド賞 NO.3 グランド・セフト・オートダブルパック 92 POINT

カプコン 2004年7月29日 7980円[税込]



投票者の声

好きなラジオ局はFLASH FM(37歳)/ドライブにぴったり(24歳)/趣味のいい選曲がゲームを盛り上げる(21歳)/80's Love(30歳)/ゲーム中の音すべてが箱庭の構築につながっている(20歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

高い評価をいただけたのは、80年代の世界観にこだわった開発者の努力のたまものでしょう。カーラジオからは、歴史に名を残す名曲が惜しげもなく流れてきます。懐かしい人もそうでない人も、あの時代の爆発的なパワーにぜひ触れてみてください。（カプコン 江口勲洋）

2004 Story Award

ストーリー賞

世界観と絶妙な"間"で語る作品がノミネート

ストーリーのデキに加え、完成された世界観、物語を語る手法などが高評価につながるストーリー賞。その中でトップに輝いたのが、王者『Halo 2』。続く『NINJA GAIDEN』『ファントムダスト』もだが、あえてセリフで説明せず映像の"間"で語ったところに評価が集まったようだ。

ストーリー賞 **TOP5**

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	Halo 2	マイクロソフト	281
2	NINJA GAIDEN	テクモ	188
3	ファントムダスト	マイクロソフト	153
4	メタルウルフカオス	フロム・ソフトウェア	145
5	BREAK DOWN	ナムコ	116

ストーリー賞 NO.1 Halo 2 281 POINT



マイクロソフト 2004年11月11日 7140円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

発売の1年以上まえにピート・パーソンズ(バンジー スタジオマネージャー)が「今作でいちばん達成したいのは、すばらしい物語を語ること」と言っていたのが成功して、とてもうれしいですね。そして仕掛け的な部分、アービターが使えるのには痺れましたね。夜中にみんなでテストプレイしてた際「こんなことができるんだ!」と内部の人間も驚かされました(笑)。(マイクロソフト 井上)

投票者の声

長編映画のような様相を呈している(25歳)/キャラの相関関係が複雑で今後も楽しみ(33歳)/とても気になるストーリー。でも最後が……(19歳)/まさかキャンペーンをコヴナントでもプレイすることになるとは(30歳)

ストーリー賞 NO.2 NINJA GAIDEN 188 POINT

テクモ 2004年3月11日 8190円[税込]



投票者の声

ラスボスがまさかムライとは……(18歳)/むずいけどストーリーは完璧です(27歳)/どんな展開になるのかワクワクしながらプレイした(18歳)/ハヤブサによるハヤブサのためのストーリー(31歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

こういうストーリーが評価されるのは、業界的に健康だと思うし、作り手としてもうれしいですね。僕らの感性を直球で盛り込んだ作品ですから。とにかくハヤブサをカッコよく描く。100パーセントハヤブサのために作ったゲームです(笑)。(テクモTeam NINJA代表 板垣伴信)

ストーリー賞 NO.3 ファントムダスト 153 POINT

マイクロソフト 2004年9月23日 5040円[税込]



投票者の声

ラストが衝撃的!(15歳)/もの哀しく美しいストーリーが特異な世界観とマッチしている(29歳)/必ずしもハッピーエンドじゃないストーリーを評価(25歳)/重厚な内容と最後に知る事実がよかった(29歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

最初はストーリーなしで発売する予定だったんですよ。完成間近にLive対戦だけじゃなく、ストーリーもつけてほしいと言われて、入れました。おかげで発売は1年近く延びたんですけど、ストーリつけてよかったです(笑)。 (マイクロソフト プロデューサー 二木幸生)

2004 Idea Award

アイデア賞

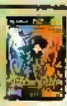
斬新かつ奥深い"タクティカルアクション"が圧勝!

想定外の圧倒的な得票数で『ファントムダスト』が堂々の1位を獲得。類をみないシステムが好評価を得たようだ。『ブリンクス2』は正当進化した時間操作と新登場の空間操作が、3位の『鉄騎大戦』は、通信対戦という企画が通ったこと自体が入賞もの、という声が挙がっていたぞ。

アイデア賞 **TOP5**

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	ファントムダスト	マイクロソフト	337
2	Blinx2:Battle of Time & Space	マイクロソフト	159
3	鉄騎大戦	カプコン	137
4	BREAK DOWN	ナムコ	86
5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	81

アイデア賞 NO.1 ファントムダスト 337 POINT



マイクロソフト 2004年9月23日 5040円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

まったく新しいオリジナル作品なので、ユーザーに支持していただけたのかなと思います。とにかくアイデアだけは新しいゲームだったとの自信があります(笑)。ゲーム的に好きな人とそうでない人に分かれるとは思っていましたけど、どちらにしても新しいアイデアなんだと受け取ってくれたことがうれしいですね。ありがとうございました。
(マイクロソフト プロデューサー 二木幸生)

投票者の声

アイデアがゲーム全体を支配している昨今稀有な例(35歳)/ありそうでなかったシステム。カスタマイズは考える楽しさを教えてくれた(25歳)/スキルの組み合わせでいろいろな楽しみかたができる(31歳)

アイデア賞 NO.2 Blinx2:Battle of Time & Space 159 POINT

マイクロソフト 2004年11月18日 5040円[税込]



投票者の声

ハードの性能をいかした動きは『2』になっても健在(40歳)/ザ・ワー○ドは永遠のあこがれ(21歳)/タムタム団の空間操作も楽しい(34歳)/カスタマイズが意外と奥深くていい(27歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

時間を、空間を思いのままに操ることができたら……そんな思いで始まったプロジェクト。全宇宙の危機に立ち向かう時間猫たちと、ブタの空間盗賊団との大戦争の物語を楽しんでいただけましたか。バンザイ! 2位入賞! ありがとう!(アートゥーン ディレクター 大島直人)

アイデア賞 NO.3 鉄騎大戦 137 POINT

カプコン 2004年2月26日 8190円[税込]



投票者の声

やっぱり巨大コントローラーに感動(36歳)/鉄騎持ってるのに、コントローラー付きの鉄騎大戦を買いました(32歳)/日本の住宅事情を考えずLiveオンリーでさらなる袋小路へ進むさまが漢(19歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

『鉄騎大戦』を表彰いただき、ありがとうございました。このような作品を創ることのできる環境を、得られたこと自体が幸運であったと思っております。今後もヘンなゲームを楽しく作り続けていくつもりですんで、応援よろしくお願いします。 (ディレクター 河野一二三)

2004 Live Award
Live大賞

オンラインプレイの裾野が大幅に広がったLive2年目

『NINJA GAIDEN』以外はすべて対戦プレイが可能なタイトルがノミネート。多彩なゲームモードと突出した技術力をみせた『Halo 2』と『DOAU』が1、2フィニッシュ。また昨年度に比べてLive大賞の投票率が飛躍的にアップ。Xbox Liveの普及率が向上したひとつの結果といえるだろう。

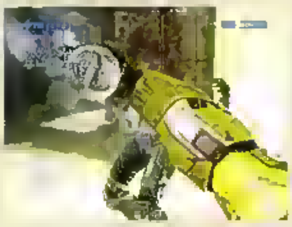
Live賞 TOP5

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	Halo 2	マイクロソフト	466
2	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	309
3	NINJA GAIDEN	テクモ	162
4	ファントムダスト	マイクロソフト	140
5	鉄騎大戦	カプコン	84

Live賞 NO.1 Halo 2 466 POINT



マイクロソフト 2004年11月11日 7140円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

これは譲れない(笑)。バンジーが本社Liveチームと綿密に連絡をとっていたので。これこそファーストパーティーの強味ですね。バンジードットネットとLiveのシンクロなど、するいくらいその強味を活かしてます(笑)。でもそのかいあってファーストパーティーの使命は果たせました。このためにXboxを買った人もいるだろうし、高い評価がもらえてホッとしました。(マイクロソフト 井上)

投票者の声

井の中の蛙，大海を知りました(21歳)/中毒になる(35歳)/つねに対戦相手に事欠かない環境，レベルにあわせた組み合わせは便利(25歳)/このゲームでLiveに入りました(13歳)/16人でやれば必ず燃える(27歳)

Live賞 NO.2 DEAD OR ALIVE Ultimate 309 POINT

テクモ 2004年11月3日 9240円[税込]



投票者の声

アーケードゲーマーの夢が実現した！(31歳)/夜中に目が覚めても誰かと対戦できる(32歳)/400時間もやるほど楽しい(21歳)/観戦できるのがよかった(34歳)/『バーチャ』も『鉄拳』も怖くない(27歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

これで満足？ いやいや(笑)。とは言えこれはこれでよくできてると思う。この水準のオンラインフィーチャーを装備した3D格闘ゲームを作るのは大変ですよ。まあ他メーカーがやろうとしてもムリでしょう。断言するよ、今日(笑)。(テクモTeam NINJA代表 板垣伴信)

Live賞 NO.3 NINJA GAIDEN 162 POINT

テクモ 2004年3月11日 8190円[税込]



投票者の声

さらなる難関に立ち向かいたくなった！(24歳)/違うゲームといえるほど変わるハリケーンパックはすごい(24歳)/協力，対戦に走らず，ゲーム性の向上に力を向けたのはさすが(19歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

Xboxはこういうゲーム機なんだよ、という提案をしてみた作品です。このプランは僕らの意地でやったようなところがあるんで。ある意味、わがままなゲーム(笑)。付き合ってくれた方には、本当にありがとうと言いたいですね。(テクモTeam NINJA代表 板垣伴信)

2004 Overseas Game Award
海外作品賞

2位以下は混戦 さまざまなソフトに票が集まる結果に

ノミネート作品中6割以上が該当する第2の大賞的な意味を持つ本部門。唯一ワーコレで気を吐いた『カウンターストライク』を除き、ローカライズされた作品が入賞となった。なかでも2、3位のような海外ならではの斬新なアイデア＆過激な表現の作品がランクインするのがこの賞の特徴か。

海外作品賞 TOP5

	タイトル名	メーカー	ポイント
1	Halo 2	マイクロソフト	447
2	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	284
3	ヒットマン：コントラクト	アイドス	131
4	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	121
5	カウンターストライク	マイクロソフト	55

海外作品賞 NO.1 Halo 2 447 POINT



マイクロソフト 2004年11月11日 7140円[税込]



CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

『Halo 2』単体で見るとうれしいですけど、やっぱり日本産のゲームを出して、国内を盛り上げていかないとだめだなぁと。ただ最近ウチでは国内外という概念はなるべく捨てて、どんどんグローバルな視点でソフトを見ていこうという考えになってきています。日米で受け入れられるソフトを作って、この部門を卒業するような作品を送り出したいですね(笑)。(マイクロソフト 井上)

投票者の声

国内リリースが早くて○(28歳)/膨大なセリフのローカライズには頭が下がる(25歳)/売上本数が異常(28歳)/全世界のXboxユーザーを増やした功績は大きい(29歳)/マルチプレイで鬼に金棒(41歳)

海外作品賞 NO.2 グランド・セフト・オート ダブルパック 284 POINT

カプコン 2004年7月29日 7960円[税込]



投票者の声

コストパフォーマンスがよい(25歳)/自由度が高くやり込める(14歳)/グラフィックがキレイになったりXbox向けに調整されている(20歳)/さきに北米版買っちゃったよ…(21歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

何かと話題の作品ですが、皆様からゲームとしてのおもしろさを正当に評価していただけたことがうれしいです。日本語化は本来のユーモアを上手く出せるように、海外の開発元と徹底的に話し合って進めました。受話器を当てていた耳が痛くなるほどに(笑)。(カプコン 江口篤洋)

海外作品賞 NO.3 ヒットマン：コントラクト 131 POINT

アイドス 2004年10月14日 6090円[税込]



投票者の声

やっぱ47はシブイよね(36歳)/殺しかたが多くて自由度が高い(15歳)/ローカライズなど移植作品としての完成度も高い(17歳)/前作よりキレイな映像，47の頭もさらに輝いている(23歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT

日本のゲーマーの方々に選んでいただいて、とても光栄です。日本で挑戦したい僕等にとっては、今回の受賞は非常に大きな励みになります。いま新しい『ヒットマン』を開発中です。期待してください。(IO Interactive/テクニカル・ディレクター ヘイコン・ステイノ)

2004 Character Award

キャラクター賞

強豪を蹴散らし"あの男"がトップ当選!

トップ5中♀キャラはひとりと、2002年度同様、順当に荒れた(?)キャラクター賞。1位はぶっ飛んだ行動規範と大統領らしからぬ不適切な言動で支持票を集めたあの男。2位はなみいるTeam NINJAキャラに大差をつけてハヤブサがゲット。3位には前作で1位を獲得したネコが入賞した。



キャラクター賞 NO.1 **大統領** メタルウルフカオス 240 POINT

投票者の声 必バカ(30歳)/やりすぎ(笑)(29歳)/キャラ立ちすぎ!(34歳)/秘書とのかけあいがいい(21歳)/ゲーム内容もさることながらキャラのハジけぶりが最高。大統領は不滅!(31歳)/副大統領のほうがまともな気が……(27歳)/大統領を操作する時代がきたのですね(37歳)/これが真の愛国者の姿だ(笑)(23歳)/大統領! 大統領!(18歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT 大統領はいたって大真面目でアメリカの自由と潔白を示すために全力でぶつかっていく人物。その真面目バカな部分が、我々やユーザーさんにとって「おもしろい」と思えるようにと注力しました。(プロデューサー 竹内将典)

キャラクター賞 TOP5

	キャラクター名	タイトル名	ポイント
1	大統領	メタルウルフカオス	240
2	リュウ・ハヤブサ	NINJA GAIDENほか	187
3	ブリンクス	Blinx2:Battle of Time & Space	131
4	かすみ	DEAD OR ALIVE Ultimate	128
5	マスターチーフ	Halo 2	65
5	47	ヒットマンコントラクト	65

キャラクター賞 NO.2 **リュウ・ハヤブサ** NINJA GAIDENほか 187 POINT



投票者の声 『DOA』と違った雰囲気がシブイ。(27歳)/日本の忍者を世界にアピールできた(34歳)/Team NINJAは女キャラだけでなく、男キャラも魅力的(33歳)/刀一本で戦う姿が男らしい(29歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT 彼をいかにカッコよく描くか、このこだわりが評価されて2位に選ばれたことは、本当に光栄です。(テクモTeam NINJA代表 板垣伴信)

キャラクター賞 NO.3 **ブリンクス** Blinx2:Battle of Time & Space 131 POINT



投票者の声 Xboxの顔といえばやっぱりブリンクス(37歳)/前作と比べて動きにキレがある(27歳)/カスタマイズできるようになったのが○(15歳)/単純にネコ好きなだけかもしれないけど、元気な彼に1票(33歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT Xboxのキャラクターと言えばブリンクスですよ! 今回はタムタム団に人気をとられるかとちょっと冷や汗……。(マイクロソフト広報)

2004 Company Award

メーカー賞

1位は鉄板、2位以下に変動アリ

毎年過半数の票を集めるテクモは殿堂入りとして置いておき、ここは2位以下を見ていこう。昨年の3位から2位に躍進したマイクロソフトは、『Halo 2』を筆頭に、ソフトの充実を評価する声が多かった。前回7位から4位にステップアップしたカプコンは海外作品の移植が効いたようだ。

メーカー賞 TOP5

	メーカー	ポイント
1	テクモ	457
2	マイクロソフト	206
3	フロム・ソフトウェア	83
4	カプコン	64
5	セガ	24

メーカー賞 NO.1 **テクモ** 457 POINT



投票者の声 Xboxイコールテクモ(14歳)/良質なゲームでXboxをつねに盛り上げた(15歳)/延期の多さは気になるけれど、いちばん頼りになるメーカー(37歳)/今年もやはり目立っていた(26歳)/日本のエースはやっぱりテクモ(23歳)

CREATOR'S COMMENT 受賞の言葉

北米では昔から人気があるんですけど、やっぱりホームグラウンドで大きな声援をもらえるのはうれしいですよ。その声援に応えられるよう今年もがんばります。いいゲームっていうのは、作り手と流通、そして遊ぶ人の三者がハッピーになれるソフトのこと。売れるゲームがいいゲームじゃないんですよ。そういう思いが通じたみたいでうれしいね。(テクモTeam NINJA代表 板垣伴信)

メーカー賞 NO.2 **マイクロソフト** 206 POINT

Microsoft game studios

投票者の声 さまざまなジャンルのソフトを出してがんばっていたと思う(16歳)/これだけ不利な状況の中でよくやったといいたい(25歳)/ハワイに行かせてもらいました(笑)(31歳)/海外産の良ゲーをありがとう(25歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT ありがとうございます。昨年は『Halo 2』をはじめ、『ファントムダスト』など、ユーザーの皆さんにXboxらしいタイトルを提供できたと思っています。今年も『Fable』などのRPGタイトルも目白押しなので、応援よろしくお願いします!(マイクロソフト広報一同)

メーカー賞 NO.3 **フロム・ソフトウェア** 83 POINT



投票者の声 出来がよい真剣なバカゲーを出すフロムに一票(31歳)/毎年Xboxオリジナルの良作を作ってくれて、ありがたい(24歳)/どのメーカーもマネできない、「大破壊プログラム」に今後も期待(33歳)

受賞の言葉 CREATOR'S COMMENT 去年に引き続きの受賞ということでたいへん感謝しております。昨年は弊社としても充実した年となりました。今後はXbox次世代機に向けて全力で進んでいきたいと思っておりますので、ぜひご期待ください。ありがとうございました。(フロム・ソフトウェア宣伝部 小倉康敬)

編集部員編

座談会で2004年のXbox業界を振り返って深く掘り下げる!?



松井ムネタツ(ム)
アニメ&特撮フリークの本誌編集長。今回は司会進行役に徹する。



ノリック(ノ)
テクモ作品、対戦格闘、レースゲームを中心に担当。酒豪。



かとう(か)
1作品を深く長く愛する気質。現在は「ファントムダスト」が本命。



えんどう(え)
『Halo 2』をはじめ、海外ゲームならおまかせのやり込み派。

ランキングのキーワードはオンリーXbox?

アワード最後を飾るのは、校了まっただなかに敢行された迷惑極まりない座談会。本誌編集部員のまったり&脱線ぎみな語りから、意外な発見があるかもしれない……。

ム:どうですか結果を見て? 予想どおりの順位かなとは思いますが。
ノ:1位と2位&3位がけっこう離れてるように見えるよね。
え:ぼくは『Halo 2』の1位が意外でしたね。日本では不利かと思った。
か:テクモ作品は、1作品しか出してなかったらダントツだったんじゃないかな。ちなみに『Halo』は前作に続きV2を達成したね。
え:『Halo』のときはほんとに僅差だったんですよ。数ポイント差で。
ノ:今回はぶっちぎりだしね。強かった。この結果を見ると、ファンはTeam NINJAのタイトルか、もしくは『Halo』、そして『メタルウルフカオス』とかフロムのブランド。このあたりの定番ソフトぐらいしか買ってないんじゃないの?という疑問が出てきちゃう……。
え:それはXboxを発売したころからの問題かも……。
か:構造的な問題になるよね。
ノ:だからこれ以外から出てきた『ファントムダスト』は、かなりクオリティーが高かったということでは? あと『メタルウルフカオス』。これは新規タイトルというよりは、竹内さんブランドかなぁ。
ム:もうひとつ完全新規のタイトルだと『BREAK DOWN』があるね。
ノ:けっこう良作なので、いろんな人にやってほしい。FPSっぽいものをやってみたいと思ってる人の、最初の階段にはなってくれるかと。
え:僕は逆でFPSを遊び尽くした人向きかと。日本人が作った主観視点を味わうといった感じで。
ム:ジャンルとしてはFPSじゃなくて、FPA(アクション)だよね。
か:なるほど(笑)。でも、いちばんよかったソフトを選べとなったら、この上位の3本になるのかなぁ。これって売れた順というわけではない?
え:微妙に並びが変わりますよね。売上は『DOAU』『NINJA GAIDEN』『Halo 2』の順ですから。
ノ:よくよく見てみると、Liveで意欲的なタイトルが強い。ウチの読者にどれだけLiveプレイヤーがいるかわからないけど。
ム:2割ぐらいかな。読者の接続率は。
え:あといま世の中で続編、版権しか売れないといわれているけど、ランキングにオリジナルものの割合が多いのが特徴ですよね。3割ぐらい新規が入ってるのはかなり立派。
ム:PS2だとどれくらいになるんだろう? 本数が違うから一概にはいえないけど。続編ばっかりかな?
え:『ドラクエ』『メタルギア』『ウイイレ』……(以下割愛)とか。『ファントムダスト』みたいな作品が4位に入ることはないでしょうね。

各部門で目立ったのは意外にもあのソフト!?

ム:部門賞に話を移すと、順当な作品が多いというか……。サウンドで『FATAL FRAME Ⅱ』や『クリムゾンスカイ』といった作品が入ってるね。
え:『FATAL FRAME Ⅱ』は前作も高評価。たしか3位ですね。
か:『クリムゾンスカイ』は音楽が映像にハマってた。冒険活劇っぽくて。
ノ:ストーリー賞とかは最優秀作品に準じて、といった感じの結果?
え:『Halo 2』はぜんぜんストーリー完結してないと思うんだけど……やっぱり世界観かなぁ。
ノ:『NINJA GAIDEN』もストーリー自体は王道の構成。あともうちょっと上にいくと思ったのが『BREAK DOWN』。やっぱり販売本数が……。
え:ぼくもストーリー性は高いと思いますよ。まあ1～3位は世界観がいいので一概にはいえないですけど。物語っていう意味を考えれば、いちばんうまく完結させてる。
か:『BREAK DOWN』が高評価だなぁ。『ファントムダスト』のストーリーはSF好きにはかなりいい感じなんだけどね。そしてアイデア賞は『ファントムダスト』が圧倒的!
ノ:それは順当でしょう。で、2位の作品が意外(笑)。
え:『ブリンクス2』は新しさというより、いろんな要素が入ってるところじゃないですか。あと、時間操作はやっぱりXboxでないと表現しにくいシステムですし。
ノ:『鉄騎大戦』はずっとやりつづけている人たちがいるゲームだから。その支持が集まった結果かな。
え:『BREAK DOWN』はあの視点でアクションをやりきり、ゲームとしてまとめた点がアイデア賞もの。
か:Liveは……正直『ファントムダスト』が3位に入ってほしかった。
ノ:逆に自分は『NINJA GAIDEN』が意外に低いなぁと。ダウンロードコンテンツとしては、これまでにない質とボリュームがあって。
え:対戦できるだけじゃなくて、新しいことができるっていうタイトルが評価されたんじゃないですか?
か:『ファントムダスト』だってLive対戦だけじゃないぞ。2回目のダウンロードが決定したし……。
ノ:まあ人間のいる順?(笑)
か:うむぅ……。
え:やっぱり『Halo 2』で入って、16人すぐにそろったら感動しますよ。
か:うううむぅ……。『ファントムダスト』がもっと売れていればなぁ。
ム:キャラクター賞はかなりの接戦。
ノ:ブリンクスがくるとは……。
か:ふつうならマスターチーフが入ってくると思うけど……。
一同:(チーフの順位は)低いねー。
え:これだけヘイローヘイロー言ってて、チーフがこないのは謎。
か:ここだけみんなわざと避けたのか、と勘ぐるよね(笑)。
ノ:FPSだとキャラが見えないから、キャラよりは自分みたいな。
か:逆にゲームとしては成功? キャラ=自分との一体化ってことか。
ノ:じつは大統領の1位にもびっくりなんだけど、どう?
か:そうかなぁ、インパクトあるよ、あの大統領。俺は納得の受賞。
え:ビジュアルとか出てないですよね。ほとんど。
か:いちおうムービーやデモには出てるけどね。秘書とのやりとりが最高。
ノ:ノリというか、見た目じゃなくてセリフとかでも支持されたのかな。
か:ゲームのキャラクター全員がぶっ飛んでるから(笑)。その割に秘書の支持が低かったのが残念。
ノ:人気ありそうだけどね。
え:みんな女の子にはちょっと飽きてきたのかな? (次世代機が出れば)また劇的に変わるだろうけど。
ノ:メーカー賞は……鉄板すぎてコメントがないよね。
か:でもやっぱりマイクロソフトが負けちゃいかんという気も……。
ノ:でも任天堂ぐらいでしょ。ハードメーカーが鉄板なのは。あとはハードメーカー時代のセガ(笑)。
ム:総合的にみてどう?
か:三つ巴以外のタイトルが入るとちょっと新鮮、みたいな。
え:『戦国無双』とか入ってきませんね。みんなPS2ですでにやってる?
ノ:こうして見るとXboxでしかできない、オンリーワンの作品が強い。
か:他機種ももっているユーザーが多いだけに、やっぱり選ぶとなればオンリーXboxになるよね。
ム:むしろ移植作より優秀な作品がXboxには多い、さらにXboxに愛着があるユーザーが多いと前向きな思考で締めくくりたい!
一同:さすが編集長!!

総括 編集長ムネタツが2004年のソフトを総括!

[illegible]a 2[illegible]タ[illegible]イトル[illegible]なるだろうと思っていたが、まさにそのとおりの結果となった。最優秀賞に輝いた『Halo 2』は、日本コンシューマーゲーム界の中で"FPS"というジャンルの確立に貢献した、と言っても過言ではない。2位、3位のテクモによる2タイトルは、どちらも非常にク[illegible]作品[illegible]大きな差[illegible]年発売されたタイト[illegible]実していた。次世代Xboxも気になるところだが、現世代機もまだまだおもしろいタイトルはある。やり残したゲームがあったら、いまのうちに遊んでおくべきだろう。

神秘的な世界観と過激なアクションの二重奏！

JADE EMPIRE
～翡翠の帝国～



昨年のE3においてベストRPG賞を獲得するなど、発売まえから話題沸騰中な本作が、ついに発売日決定！今回は基本的なゲームシステムをじっくり紹介しよう

RPG
- ジェイド エンパイア ～ヒスイノテイコク～
- アクションRPG
- マイクロソフト
- BioWare
- 6月16日発売予定
- 7140円（税込）
- HDTV、5.1ch
- 非対応
- 18歳以上
- 1806ブロック
- 未定

最強の武術師範を目指すアクションRPG！

東洋の神秘に彩られた古代中国……。まるで京劇に登場する主人公になったかのごとき高揚感をプレイヤーに与えてくれる超期待作が『ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～』だ。開発元は『Baldur's Gate』など数多くの大ヒットRPGを生み出した、カナダにある開発会社Bioware。次世代3Dエンジンが生成する超美麗グラフィック、精密な物理計算に基づいたオブジェクト動作、従来作品の2倍以上を数えるレンダリング、全編にリップシンクを採用するなど、まさに究極といっても差し支えない仕上り。作品全体の雰囲気も、アートディレクターが古代アジア文化を数年にわたり研究した成果がバッチリ反映されている。草木のなびきなど情緒感にあふれた作りは、もはや芸術といっても過言ではない!?



➡これは亡霊兵なのか？いずれにしても西洋系ファンタジーRPGにはない、叙情性あふれる場面だ。

ゲームの舞台はオリエンタルな雰囲気ただよう神話時代のアジア

神秘的なムードが漂う世界



⬅情緒感たっぷりのグラフィックが雰囲気を盛り上げてくれる。



⬆古代アジアの神話をモチーフにしたモンスターも登場する。3すくみが基本の格闘アクションで、手強い怪物も倒していこう！



⬆古代アジア文化を数年来にわたり研究した成果が、画面のあちこちに反映。



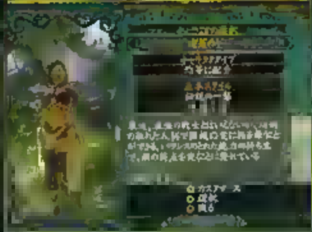
➡香港映画も真っ青のメリハリが効いたモーションの数々。その華麗な動作は必見だ！

エキサイティングな戦闘アクション！

選べるキャラクターは6人＋ひとり？

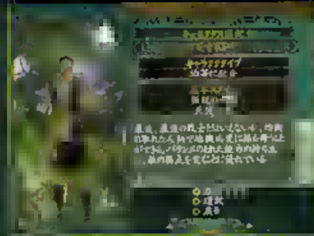
ゲームを開始すると、まずは6人の初期設定キャラクターのなかからひとりをチョイスして始める。おおまかに分けるとバランス、スピード、パワー、魔術の4タイプで、バランスとスピードのみ男女2とおりが用意されている。ただし、これらはあくまでも初期設定で、ストーリーに入るまえにYボタンを押せば設定項目をカスタマイズすることが可能になっているぞ。初期設定のままゲームを進めても十分おもしろいけど、カスタマイズで個性を出せば感情移入度がグンと違ってくるはずだ。

バランス1



女性タイプのバランス型キャラクター。へそが見える衣装がとってもセクシーで、腰にまとった布もいい感じ。

バランス2



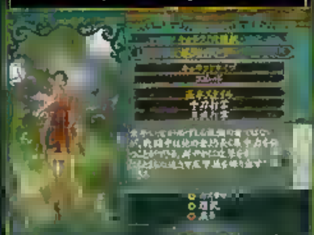
こちらは一転して男性型。能力面で優劣はないが、手足に装着した防具が強さを醸し出しているといった印象。

スピード1



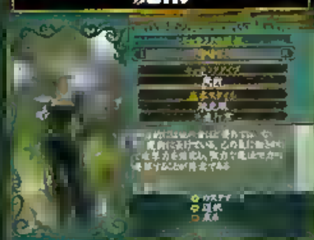
少林寺タイプと双璧をなす「これぞカンフー！」といったデザイン。やっぱりアチョーって叫ぶのかな？

スピード2



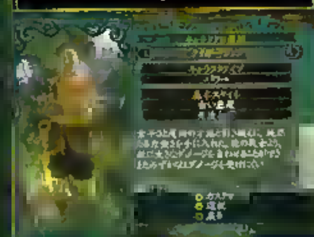
軽快ないでたちが俊敏な動作を予感させる。目にもとまらぬ華麗な戦いかたで敵を翻弄してくれそうだね。

魔術



武闘派とは一線を画す繊細な作りの衣装がステキ。神秘的な魔術で敵を粉砕し味方を助ける心強いキャラだ。

パワー



力こそ正義というタイプで、全身からほとばしる覇気が頑強なイメージをより強くプレイヤーに印象づける。

あともうひとりいる？

初期設定キャラクターは6人だけど、じつはもうひとりスペシャルキャラクターが存在するらしい。詳細は不明だけど、どうやらゲーム画面をすみずみまで観察すると手に入るらしい。果たしてどこに隠れているのだろう？すごく気になる……。

強い肉体には強靭な精神が宿る？ 心・技・体の充実こそ達人への第一歩！

古今東西、人間の強さは"心・技・体"であらわされるのが世のつね。「ジェイド エンパイア」では、こうしたキャラクターの強さを身体、精神、知性の3大要素で表現している。戦闘などで経験を積み重ねていくことで、3要素や後述の戦闘スタイルといった各項目のパラメーターを伸ばすことが可能となっている。ちなみに、戦闘では精神から生み出される気力で体力回復や特殊攻撃を行う。このため肉体的な強さは重要だが、そればかり鍛えてはいざというとき困ってしまう。このあたりはバランスを見てジックリ育てたいところだ。



集中力がモノを言うフォーカスモード

戦闘中にYボタンを押すと、敵の動きがスローモーションに見えるというもの。強力だが集中力を消耗するため、多用せず要所で使うと絶大な効果が得られるのだ。



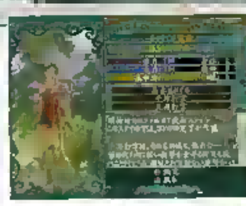
➡こりゃヤバイと思ったらYボタン。隙を突いて一気に敵を屠るのだ！

会話能力も重要

力だけでなく、会話でも敵を撃退したりなどできるのが『ジェイド エンパイア』のおもしろいところ。会話能力は柔軟性、直観力、威圧力で表現され、それぞれ使いかた次第で武術に匹敵する威力を持つ。

3大要素

身体、精神、知性の3大要素は、武力、魔術、会話といったすべての基礎となる大切なパラメーター。大切なキャラクターの将来像を踏まえて伸ばしていこう。



⬆初期設定にしばられない育てかたももちろんアリだ。

⬇回復場所はあるが、それに頼らない育てかたをしたい。



【身体】
耐久力。体力に影響を与える

【精神】
気を操る能力。気力に影響を与える

【知性】
決断力。集中力に影響を与える

徒手空拳だけでは勝てない!? 戦闘システムを紹介!

戦闘はAボタンで基本攻撃。ボタンを連続です速く押すとコンボ攻撃に変化するぞ。Xボタンを押せば、さらにダメージが大きい強攻撃をくり出すことができる。ただし、Aボタンよりも攻撃速度が遅いので割り込まれないよう注意したい。もし敵に囲まれたときは、AとXボタン同時押しで範囲攻撃。ダメージは与えられないが敵を弾き飛ばすことができる。A攻撃を防ぐときはBボタンで防御。強攻撃は防げないので、そんなときはAボタンで潰すかBボタン+左スティックの回避を使おう。

基本は3すくみ

上で軽く触れたとおり，Aボタンの攻撃，Xボタンの強攻撃，Bボタンの防御は，ちょうどジャンケンのような関係にある。ボタン連打だけでは勝てない奥深さが、アクションRPGにありがちな戦闘の単調さを見事に払拭しているのだ。





←メリハリのある戦闘をさらに刺激する3すくみの関係。動きを見切って適切な行動をとればどんな強敵とも互角以上に渡り合える。

5つの戦闘スタイル

戦闘スタイルは，大別すると5系統，全部で30種類以上が存在する。それぞれの特徴は下記の一覧にあるとおりで、一芸を極めるもよし，幅広く対応できる器用なスタイルを目指すのもよしといった感じ。特定の敵に無効なスタイルが存在する点に注意しよう。

【武術】 もっとも基本的なスタイル。内容は多種多様。ゴーレムには無効

【魔術】 気を消耗するが炎熱や鈍化など継続的な効果が与えられる。デーモンとゴーレムには無効

【武器】 攻撃範囲とスピードに優れるが，集中力を消耗するため長期戦に不向き。亡霊には無効

【変身】 魂を吸収して習得。攻撃力は強大だが，気力を激しく消耗するのがネックとなっている

【補助】 直接ダメージを与えるのではなく，混乱，麻痺など特殊効果を狙う。デーモン，亡霊，ゴーレムには無効



←酔拳、椅子での即席の武器など多彩なスタイルが。



➡一点集中か幅広くいくかは非常に迷うところだ。



➡状況に応じたカメラアングルが迫力を倍化!



←複数対1の戦いは敵との間合いに気をつけよう。

華麗な戦闘アクション



⬆武術のダイナミックで華麗な動きを見事に再現。思わず見とれてしまいそう!

敵は人間ばかりではない! モンスターとだって戦う!



←神話時代の中国だけに、敵は人間や動物ばかりとは限らない。伝説を彩る架空の生物もゲーム内では立派な現実。ビビらず戦え!

恐れるな! 武術家の誇りを胸に戦え!



➡とはいったものの，巨大なサイズや凶悪な外見にたじろいでしまう人がいてもおかしくない。強敵といえど弱点は必ずあるはずだ。

モンスターに変身することも!?

戦闘スタイルのなかには"怪物（モンスター）に変身する"という大胆なシロモノも存在する。詳細については不明だが，基本的には怪物を倒してその変身術を学び取るシステムになっているらしい。しかも、そのスタイルをさらに進化させられるというからオドロキ。追求すればするほどおもしろいプレイスタイルになりそうだ。



⬆倒した敵から変身術を学び取る。画像はカエルのようなモンスターに変身したところ。



⬇その攻撃方法は……ってやっぱりベロですか。もしやこのまま食べちゃったりするんでしょうか？ドキドキ。

序盤のストーリーをちょっとだけ紹介！

本作は、厳しい師匠のもとで修行を積んだ主人公が、各地を冒険しつつ最強の武術師範を目指すという内容になっているが、その道程は必ずしも一本道ではない。キャラクターの行動、選択肢、評価次第で善にも悪にも染まる。今回は前半の展開部分を少しだけご紹介しよう。

1 何事も基本から ～チュートリアル～

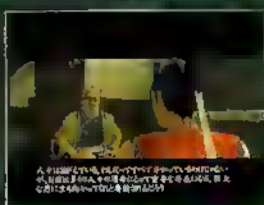
オープニングとキャラクター設定終了後は、チュートリアルが始まる。マニュアルに目を通していればわかることばかりだけど、基本をおろそかにする武術家に明日はない。ここでしっかりと基礎を学習しよう。わからないことがあれば、何度でもくり返し練習だ。



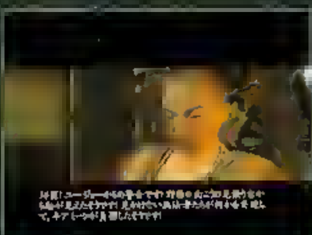
←基本的な動作をミッチリ教えてくれる親切設計♪

2 武術学校を襲う凶事 ～そして運命は流転する～

厳しい師匠のもと、武術学校で修行に明け暮れる毎日。そんな日常をブチ壊す恐ろしい事態が勃発。なんと、野原の向こうから無法者たちがやってきて罪もない人々を殺傷しているという。暴力に立ち向かうのが武術の本分。非道な行為を許すな！



←師匠からのお墨付きが出た喜びもつかの間……。



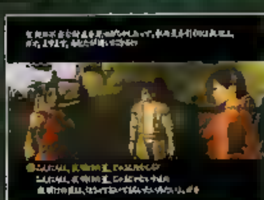
⬆ふたりのもとに凶報がもたらされる。無法者とは果たしてどんな連中なのか。



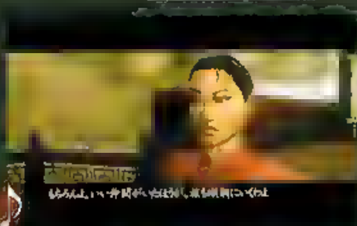
⬆武術学校を出る主人公。こうして主人公の波乱に満ちた生涯が幕を開ける！

3 そして、出会う……

ゲーム中では、個性的な人物が要所で顔を出しストーリーを盛り上げてくれる。ここでは幼なじみの親友"夜明けの星"が仲間になってくれる。誰に対してもやさしく、いつも主人公のことを見守ってくれていた彼女の存在は、とても心強い。仲間は旅を続けるうちに増えていくが、いっしょに行動できるのはひとりだけ。切り替えるときは、スタートボタンを押してメニュー画面から選択する。



➡さまざまな人物が物語に彩りを添えてくれる。



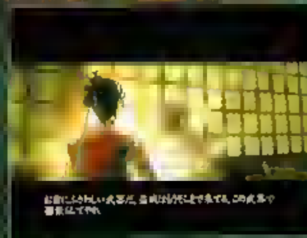
仲間ができた♪

←幼なじみの親友が同行。これは頼もしい限り。

4 盗賊団襲来!!

師匠と親友の言葉もあり、無法者との戦闘をまえに武器をととのえるべくグージンのもとを訪れる。伝説の武器を手にしたふたりは、浜から上陸した無法者の盗賊団と対決。途中からは師匠も戦いに加わり、文字どおりの激しい戦いがくり広げられる。盗賊団を撃退した主人公は、師匠からみずからに課せられた運命について聞かされる。主人公と夜明けの星は、運命という名の羅針盤が指し示す道を歩み始めるのだった。

伝説の武器を入手！



⬆武術家たるもの勝算なき戦いに挑むのは無謀。村人のためにも負けられない！

ふらちな盗賊を退治！

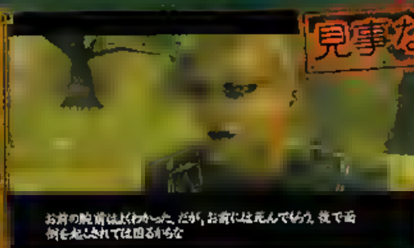




⬆➡厳しい修行の成果を発揮するときがやってきた！ 優秀な弟子とうたわれた親友とふたり力を合わせて戦うのだ！

師匠 VS. 盗賊

見事な悪人顔



←八名信夫が見たら確実に放っておかない、パーフェクトな悪人顔。盗賊になるとみんなこんな顔に!?



←不遜な言葉を吐く悪党どもには，正義の鉄拳制裁あるのみだ！

⬇さすが師匠。盗賊団など歯牙にもかけずに、見事撃破する達人っぷりを披露。

ドドーン！





成敗!!

⬆屍（しかばね）をさらす悪党と、それを見下ろす正義の味方。やっぱこうでなくちゃ！

欧米を震わせた最凶の小動物、いよいよXboxで解禁!!

かつてニンテンドウ64用のソフトとして海外でのみ発売され、そのかわいい外見とは似ても似つかないブラックさや下品さで（一部に）伝説となった最低のタイトル（いい意味で）『Conker's Bad Fur Day』。そのまさかの続編がXboxで登場！ サブタイトルが表すように、今回のお楽しみはXbox Liveでの対戦プレイ。最大16匹の動物たちが「オレたちサイコー！」と言わんばかりの過激なバトルを、"やりたい放題"にくり広げる。今回は、約1年ぶりに公開された新画面の数々をチェック！



←これぞ海外、といったブラックユーモア満載。



→見た目はラヴリー。でもその中身は……?

一見カワイイ系のキャラクターたちが

ここがコンカー！ その1

ヤバい表現てんこもり

小動物たちがさらっと残虐バトルをくり広げるのが，本作の魅力のひとつ。斬られた相手は血しぶきをあげ，電気ショックを受けると目玉が飛び出るなど，その演出はなかなか過激。愛嬌をふりまく動物の顔が，ヘッドショット1発で……。心臓の弱い人はご注意を。



→↓B級ホラー映画にも似たヤバいアクション連発。

血で血を洗う"やり過ぎ"の戦い！



Xbox Liveで世界中のケモノたちとアグレッシヴバトル！

本作のメインとなるのが，最大16人でのLive対戦。お気に入りの戦闘員（クラス）を選び，用意されたストーリーやミッションに沿って，残虐度120パーセントのバトルに挑むのだ。気になるルールは，6人で小隊を組んでのチーム戦，生き残りを賭けた個人戦など，多彩なものが用意されるようだぞ。



←対戦はミッション形式で進行。過去と未来，2つの舞台が用意されているようだ。



↑戦闘機は誰でも使えるわけではなく，特定のクラスしか操縦できないようだ。

視界に入るすべてを破壊してしまえ！





←本能のおもむくままに撃ち合い，壊せばよし。





→武器は近接用から狙撃用まで多彩。乗り物もあるぞ。

爆破から狙撃まで多彩な銃器を使え！

action	コンカー：ライブ&リローデッド		シューティングアクション
	マイクロソフト		Rare
	6月30日発売予定		8090円（税込）
	HDTV（D2），5.1ch		1人／16人
OP	DL VC SR		18歳以上
	26ブロック以上		

「グーリーズ」に続いて英国レア（Rare）が放つ，危険な香りのシューティングアクション「コンカー」。ついに発売日決定！

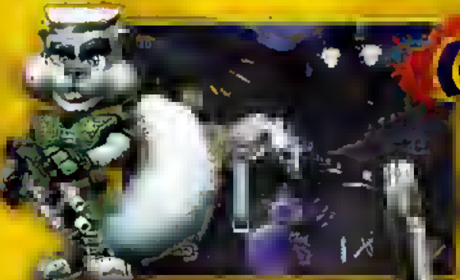


発売カウントダウン開始！ アイツらが日本にやってくる！

Conker™ LIVE & RELOADED

戦闘員は全6タイプ! 能力の違いで好みをチョイス!

プレイヤーの分身となる戦闘員(クラス)は全部で6種類。見た目はもちろん、クラスごとに得意分野や使用できる武器が異なるのが本作の特徴だ。重火器専門、狙撃兵、隠密行動要員、戦闘機の操縦士……などなど。好みのプレイスタイルやチームの作戦に合わせてクラスを使い分けるのもよさそうだ。



GRUNT

➡何でもそつなくこなすバランスタイプ。クラスごとに"変装"や"死んだふり"といった特殊技もあるようだぞ。

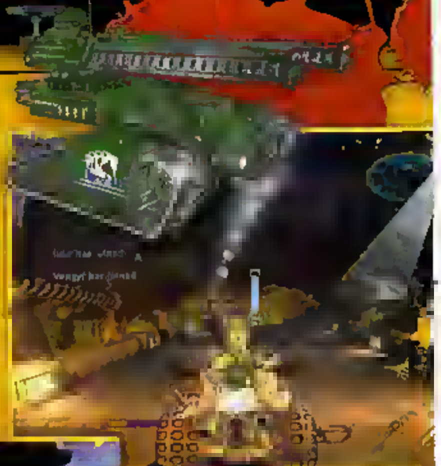


➡足は遅いが、重火器の扱いなら何でもおまかせ。火力重視で戦うタイプだ。

DEMOLISHER

戦闘員が異なれば乗り物も異なる!

猛烈な破壊力を誇る戦車や機動力に優れたバギー、さらには空から攻める戦闘機などなど。戦闘員によって扱える乗り物は変わってくるので、チーム戦では役割分担も重要になるだろう。



⬆重装備の戦車で攻め込むか、小回りの効く車両で移動するか。乗り物優先で、戦闘員(クラス)を選択するのもあり?



⬅荒れ地も問題なく走れそうなバギー。装甲は軽め?

➡戦闘機も登場。扱えれば、移動に攻撃に役立ちそう。

地上から空中まで多彩な兵器が登場

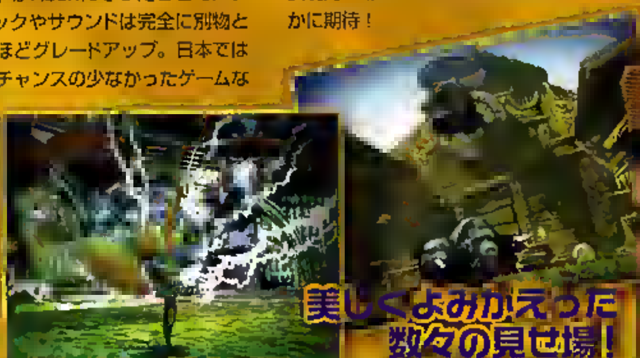
『Conker's Bad Fur Day』の完全リメイク版もチェック!

本作には、前作『Conker's Bad Fur Day』のリメイクも、シングルプレイ用のモードとして収録される。当然ハードがXboxになったことで、グラフィックやサウンドは完全に別物と言えるほどグレードアップ。日本では遊べるチャンスの少なかったゲームなだけに、かなり貴重と言えるだろう。ちなみにオリジナル版は、リスのコンカーが酒場で泥酔し、自宅に帰ろうとする途中でさまざまな事件に巻き込まれる……というストーリー。Xboxの表現力でどのように生まれ変わったのかに期待!



のどかに過ごす1日のハズが……

⬅⬆本当なら自宅でまったり過ごす予定だったのだが……。コンカーを襲う波乱万丈の1日とは!?



➡一から再構築されたグラフィック。ド派手なエフェクトも注目?

美しくよみがえった数々の見せ場!

ここがコンカー! その2 パロディネタも満載

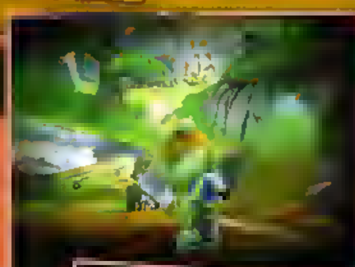
『マト●ックス』ばりの黒いグラサンで銃を乱射したり、『プラ●ベート・●イアン』よろしくビーチで戦ったり……。どこかで見たようなパロディネタが続々登場!



➡有名映画のパロディは、オトナの笑いということで……

ちょっとひと息 癒しの小劇場

激しい戦闘画面の連続にちょっと疲れてしまった人のために、ここでは心休まるファンシー系の画面を紹介。これらはすべて、シングルプレイでの1シーン。黙っていれば癒し系にすら見えるコンカーの姿で、ひと息ついてネ。



ヒマワリさんとエンジョイ中!?



➡画面だけ見れば、じつにほのぼのとした感じ。



⬆携帯ゲーム機で遊んだりもするコンカー(たぶん悪態をつきながらプレイ中)。



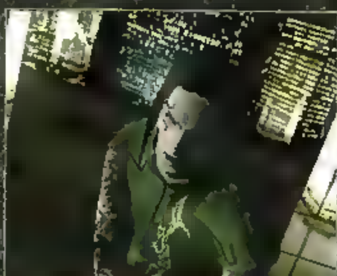
BEAT DOWN™

暴力と犯罪がはびこる暗黒街を舞台に、イキのいい狼たちが暴れ回る本作。本誌第2報となる今回は、主人公格のプレイアブルキャラクター5人を紹介するぞ！

ビートダウン		バイオレンス／格闘アクション	
カプコン		カプコン／キャビア	
今秋発売予定		未定	
未定		1人	
非対応		未定	
未定		未定	

麻薬王の落胤 Aaron アーロン

両腕と左目周辺のタトゥーが光るアーロン。足技が武器のようだが、クレバーな戦法も得意そうな印象。テクニック系のキャラクターか!?



←復讐の炎を胸のうちに燃やし、実の父であるザネッティへ牙をむく。

麻薬王ザネッティの妾の子。暗黒街へ呼び出され、腹違いの兄弟たちとの後継者争いに巻き込まれる。誰も信じず、誰からも信じてもらいたくないニヒリストを気取る。

華麗なる足技で街に嵐を呼べ



←しなやかなボディーからくり出される跳び蹴りは、まるでカミソリ!?





↑➡ローからハイキックまで、多彩な足技が用意されていそうだ。

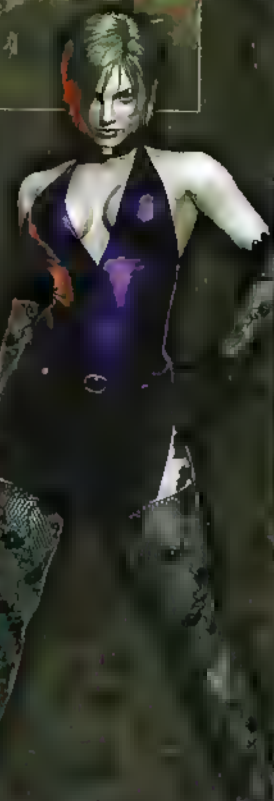
エリートファイブとは

暗黒街ラス・ソンブラスで最大の勢力を誇る組織"ザネッティファミリー"に所属していた腕利きの5人を指す。今回紹介した4人にレイヴンを加えた5人がそのメンバー。組織に裏切られた彼らは、密かに潜伏しつつ、虎視眈々と復讐の機会をうかがっている。



↑彼らを仲間にできれば、一気に戦力増強！ 復讐への道のりも大幅に前進!?

DARK ROSE ダークローズ Gina ジーナ



セクシーな衣装を身にまとい、美貌を利用して数々の工作を行うジーナ。身を守る術を有しており、過酷な任務もスマートにこなしそうだ。

暗黒街の美しき薔薇は男よりもアグレッシヴ



←きれいな薔薇にはトゲがある、といったタイプ。格闘戦よりも裏工作や情報戦などで活躍？



➡今回公開された写真を見る限りでは、足技よりも立ち技のほうが得意そうな印象を受け。



スターを目指していたがショーダンサーへ転落、あるときザネッティファミリーの幹部に見初められて愛人となる。護身術や暗殺術などを徹底的に仕込まれた歩く兵器。

大いなる復讐のために拳を振るう
暗黒街最強の5人が明らかに!

エリートファイブ



腐りきった暗黒街"ラス・ソンブラス"を舞台に、組織に裏切られた5人が復讐を遂行する『ビートダウン』。街中にいるゴロツキどもを力で"ネゴシエーション"(交渉)し、仲間を増やして戦力を増強していくバイオレンスアクションだ。

今回は、プレイアブルキャラクターとして物語に大きく関わってくる最強の5人、"エリートファイブ"を紹介しよう。現時点ではまだ、それぞれの詳しい能力はわからないが、麻薬王ザネッティへの復讐を成し遂げるためには、彼らの力が必要になることは間違いない。それぞれが殺人容疑などで警察から追われているようなので、まずは彼らに接触することが、目的のひとつとなりそうだ。

Raven
レイヴン

ストリートファイトで無敵を誇る、闘志の塊のような男。その拳の強さを認められてザネッティファミリーに入るが、組織に裏切られる

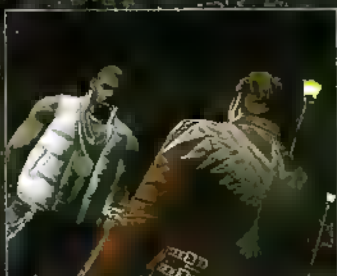


←腕っ節の強さは天下無双。最初に操るのは彼か?

THE BIG G Jason G
ザ ビッグ ジー
ジェイソンG



見るからにタフそうな巨体を持つジェイソンG。この拳からくり出される一撃を食らって立ち上がれるヤツは、まずいないだろう。



←裏切り行為は絶対に許さないという、鋼鉄のような意志を持つ男。

密入国移民の孤児で、似た境遇の仲間と力を合わせて生きてきたためか。世話好きで明るく、仲間との絆を大切にする。反面、裏切りは決して許さないという一面も。

パワーで圧倒しろ!



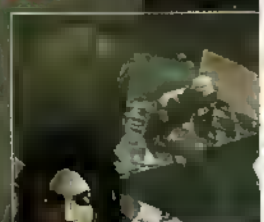


←↑スピードよりもパワーでねじ伏せるタイプと予想。一撃が重そう!

最強の5人はどこに身を隠す!?

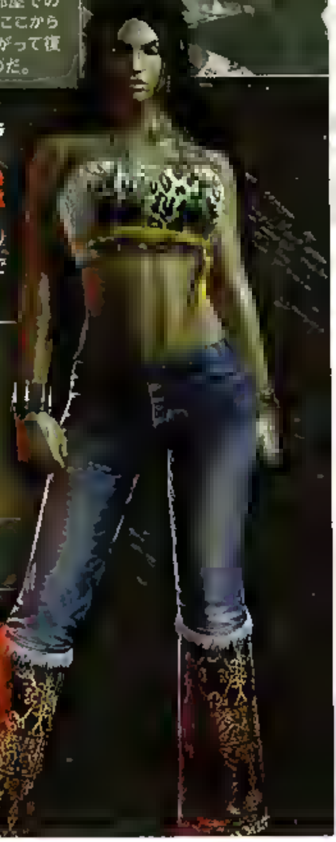
エリートファイブの5人は、組織に裏切られたあと、散り散りになって身を隠している。彼らは殺人容疑をかけられているため、ザネッティファミリーはおろか、警察にも追われている身。人目につく場所にはおいそれと姿を見せないと思われるが、どこに潜伏しているのだろうか?



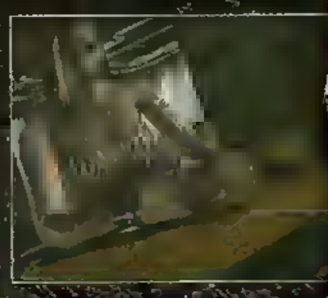


↑→荒れた部屋での会話シーン。ここから再び這い上がって復讐を果たすのだ。

Lola
ターゲットシューター
ローラ



パーフェクトな肢体を持つローラ。その長いリーチからくり出される攻撃は、中距離戦などで活躍? スピードも大いに期待できそうだ。



→野性的な魅力を持つ彼女。左胸にあるサソリのタトゥーが、そのゆるぎない精神をあらわしている。

南米の紛争地帯で育ち、ゲリラの訓練を傭兵から受ける。アメリカに密入国後、ザネッティ配下のヒットマンとして暗躍する。

仲間との連携バトルも!?

彼らを仲間にしたあとは、ともに行動することができる。詳細は不明だが、CPUキャラクターと連繋してのチームバトルも可能なようだ。ルール無用の暗黒街では、数で優位に立つことも重要な戦略のひとつ。勝利という結果こそがこの街ではすべてなのだ。



↑ふたりがかりで殴ったり、仲間に敵を羽交い締めさせる連繋プレイも可能?



↑ヒットマンとしての能力以外に、強力な格闘技も身につけている。写真はカポエラに見えるが……?

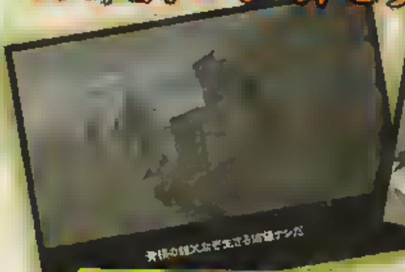
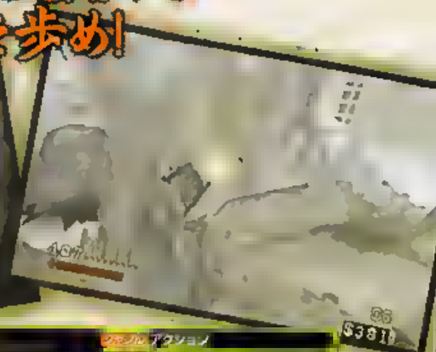


↑華麗な足技で、街のゴロツキどもをボロ布のように変えてやれ!

足癖の悪さは天賦の才能

RED・DEAD REVOLVER
レッド・デッド・リボルバー

さまざまな人生が交錯する西部劇の世界を歩め!

西部劇の世界を満喫できる本格アクションゲーム、『レッド・デッド・リボルバー』の発売がいよいよ間近。今回は主人公レッドの基本アクションと、ストーリーモード中で操ることとなる重要キャラクターの詳細を解説しよう。

SPEC action
レッド・デッド・リボルバー / アクション
カプコン / Rockstar
5月26日発売予定 / 6890円（税込）
5.1ch
非対応 / 15歳以上
9ブロック / ——

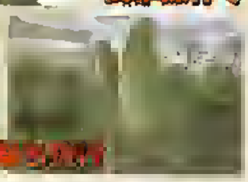
攻防のアクションを究め、賞金首の無法を阻止せよ!

殺された両親の復讐を誓って片腕の男を捜し続ける主人公、レッド。物語の中で出会う仲間たちとの共闘もあるが、襲いかかる火の粉は基本的に自分ひとりで振り払わなければならない。攻防のアクションをきちんと理解しなければ、凶弾に崩れ落ちることになるだろう。ここではレッドの取れる行動をひととおり紹介する。過酷な復讐劇に備えろ!

BASIC ACTION

画面は基本的にサードパーソンビューだ。左スティックで移動、右スティックで視点操作、右トリガで攻撃となる。高低差のあるステージも多数存在するので、Aボタンによるジャンプアクションも必須だ。到底上りきれないところへも、へりに手をかけて上がることが可能。高所から隠れて敵を狙い撃ち、なんてこともできるのだ。


簡単操作で
➡視点を動かしつつ、敵を正確に狙う。


敵を撃ち抜け
➡画面中央のマーカーを合わせて攻撃だ!

DEFENSIVE ACTION

攻撃まえにまずすべきことがある。それが位置取りだ。壁際でXボタンを押すと、壁に密着し身を潜めることができる。敵の攻撃を壁で無効化するとともに、ファーストパーソンビューになり狙い撃ちも可能になるのだ。敵に囲まれたときは隠れていても埒が明かない。そんなときはジャンプによる回避で攻撃をかわせ!


身を隠す
➡壁に隠れれば、相手の攻撃を無効にできる。


攻撃を回避!
⬅華麗な前転で弾丸を避けろ。

OFFENSIVE ACTION

軽やかな移動、堅牢な位置取りのあとは、いよいよ攻撃だ。画面中央のマーカーを敵に合わせ、赤く光ったら攻撃チャンス。怒りの弾丸を正確に撃ち込め! 下記の特殊攻撃を使いこなし、敵を効率的に血祭りに上げろ。

スキル —特殊能力—

スキルとは特殊能力のこと。使用可能キャラクターには、それぞれ個別の能力が与えられているが、レッドのスキルは行動がスローモーションになる"デッドアイ"。通常攻撃でスキルゲージを溜め、戦いを有利に進めよう。


➡スローモーション中は、敵に連続でロックオンが可能。

デュエル —決闘—

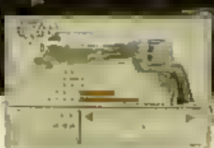
西部劇といえば早撃ちによる決闘、デュエルである。ホルスターに収められた拳銃をすばやく抜き、相手を正確に撃ち抜くという、映画などでもおなじみの光景が再現されている。本作ではスローモーションによる演出を取り入れ、決闘の緊張感を表現している。ときには多対一なんて状況もあるぞ。



⬆まずは右スティックを下に動かし銃に手をかける。銃をつかんだら右スティックを上げ、そのまま照準を敵に。黄色いポインタが赤くなったら攻撃が成立。右トリガを引いてロックオンだ。

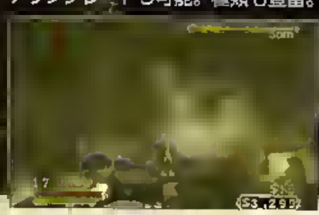
多彩な武器 ARMS

レッドの武器は拳銃だけではない。遠距離の敵にはライフルや散弾銃、近距離戦はナイフに持ち替えるなど、さまざまな武器を使い分けられるのだ。


⬅攻撃力や命中精度などの設定アリ。

拳銃 GUN

ハンド・ガンは攻撃の基本。武器屋でアップグレードも可能。種類も豊富。



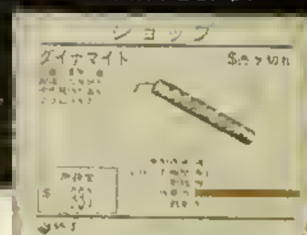
ライフル RIFLE

遠距離はライフルで。黒ボタンでズームができるので狙いは正確だ!



サブウェポン SUB WEAPON

サブウェポンには、ナイフのほかダイナマイト、火炎瓶などもアリ!



主人公レッドを取り巻くキャラクターも操作可能!

ストーリーが進行すると、レッド以外のキャラクターを操作し、物語を進めていかなければならないステージも登場。基本的な操作は変わらないが、特殊能力であるスキルはそれぞれ個別のものが用意されているぞ。

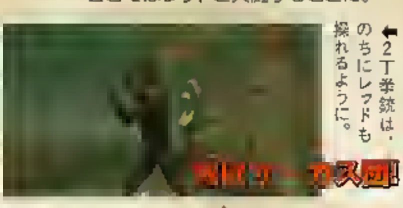


←ステージ最初のデモがほかのキャラクターになったら主人公変更だ。

2丁拳銃の使い手

ジャック・スウィフト

ジャックの特技は2丁拳銃による早撃ち。最初は檻の中に入れられているという間抜けな状況からスタート。ここではレッドと共闘することに。


←2丁拳銃は、のちにレッドも操れるように。

スキル バレット・フラッシュ

ジャックのスキルはマルチロックオンによる多弾攻撃。レッドのスキルとは違い、リアルタイムに照準が合わせられるのが特徴だ。


←2丁拳銃なので12発までのロックオンが可能。爽快ー!

その性、善か悪か?

ハビエル・ディエゴ

時をさかのぼること12年まえ。メキシコ軍の将軍として、アメリカからの砲撃を阻止する任務に就いていたディエゴ。照明弾による大砲攻撃の誘導、橋を破壊するための爆弾設置兵の援護など、さまざまな要素から構成されているステージだ。橋の破壊後、金を見つけたという男の言葉から、運命の歯車が大きく動き出すことになる。

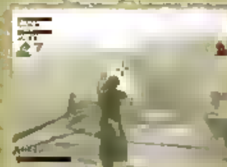

←ディエゴの武器はライフル。米軍の砲撃を阻止せよ。

国境の橋を破壊!


↑自分が死ななくても部下が殺されるとゲームオーバーに。仲間を守れ!

スキル スターシェル

ディエゴのスキルは攻撃用ではない。照明弾を相手の大砲に発射することにより、味方の砲撃を誘導するというものなのだ。


←照明弾が当たると、そこ目がけて砲撃が!

男勝りの牧場主

アニー・ストークス

父からの遺産である牧場を守るため、必死に生きてきたアニー・ストークスだが、5000ドルの借金が重くのしかかる。さらに知事からの嫌がらせか、襲撃を受けるはめに……。燃えさかる牛舎から牛を助ける、川を越えてくる敵をライフルで狙い撃つ、牛の背に乗って悪党を追いかけるなど、多彩な仕掛けが用意されているぞ。


←燃え上がる牛舎から大事な牛を助け出せ!


→助けた牛にまたがり、敵を追撃せよ!

スキル ブラスト・ショット

前方に、大砲さながらの攻撃を撃ち出せるアニー。射程は短く幅には限りがあるが、高い攻撃力が魅力。いざというときのキメの武器。


←敵に不用意に近づかれたら、撃て!

レッドの従兄弟

シャドー・ウルフ

片腕の男の仕掛けた罠にかかり、囚われの身となってしまうレッド。それを助け出すのがウルフの目的だ。ウルフのもっとも特徴的な部分は、手に持つ武器が弓矢だということ。銃と違って激しく動き回りながら射ることができないので、遠くからのスナイプが基本となる。近づかれてしまったら、唯一の近接武器、ナイフで攻撃だ!


→弓をかまえているときは機敏に動けないので……。


→遠い間合いからの狙い撃ちで対処しよう。

スキル ファイア・ボウ

矢を火矢にすることで攻撃力アップ。燃え上がる火の手は、ときには敵のあいだで連鎖することも。


←燃え上がった敵に近寄られると、自身も火に包まれてしまう。

TOPICS 1 5000ドルを賭けたバトルロイヤル開催!

物語を進めていくと、5000ドルを賭けた早撃ち大会、バトルロイヤルの話題がたびたび登場する。出場メンバーは、ジャック、アニー、ここ3年その栄誉をほしいままにしている男、ミスター・ケリーなど、名うてのガンマンが勢揃い。レッドはどこまで食い込めるか?


←それぞれの思いを胸にバトルロイヤルに参加。


←謎の男、ケリー。裏に謎が隠されている?

TOPICS 2 美しく描かれた西部劇の世界!

活気あふれる州都、悪党に支配された街、美しい渓谷、広々とした大地を実感できる牧場など、本作に登場するステージは、どれも西部劇の世界を見事に再現している。その世界にキミも足を踏み入れろ!


←抜けるような青空が美しい、アニーの牧場。



↑本作の舞台は、アメリカとメキシコの国境近辺ということがわかる地図だ。

CAPCOM FIGHTING Jam™

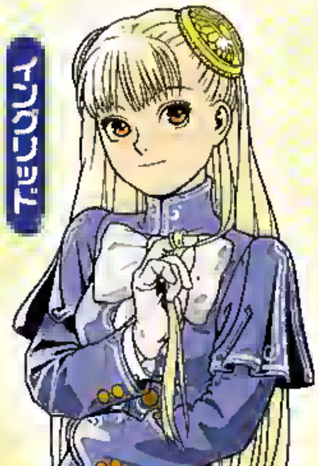
発売日決定！ カプコン最強決定戦開幕まであとわずか！

ついに発売日が決定した『ファイティングジャム』。今回は各作品の特徴のおさらいと、本作唯一の新キャラ、イングリッドの性能を詳しくみていくことにしよう。

spec action
カプコンファイティングジャム
カプコン / カプコン
6月16日発売予定 / 5040円[税込]
未定
OP VC / 12歳以上
未定 / 未定

『ファイティングジャム』オリジナルキャラ イングリッドの性能に迫る！

アーケード版を触ったことのない人にとっては、性能をはじめすべてが謎であるイングリッド。そこでここでは彼女の性能に3つの角度から迫っていこう。ちなみに技性能以外で特徴的なのが"年寄り口調"。格闘スタイルとともに謎多きキャラだ。


イングリッド

どの作品にも属さない固有のシステム

出展タイトルという括りがないイングリッドは『ファイティングジャム』独自のシステムで闘う。動作中は無敵になる回り込みや、ガードキャンセル移動は、イングリッドにしか使えないシステムだ。


↑回り込みに加えダッシュやハイジャンプを持つため、移動手段は豊富。

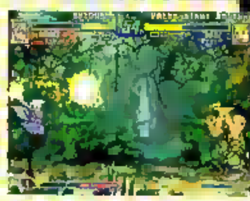
判定の強さが光る通常技

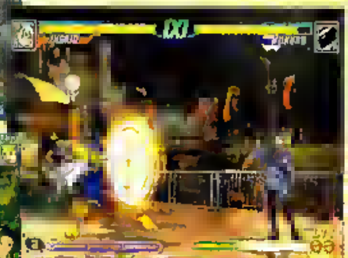

↑とりあえずキラキラ光っている技は判定が強い、と覚えておこう。

連打でつながる技が乏しく、連続技に使える必殺技が少ない関係で、相手を固めるのは苦手。しかしそのぶん判定は強力。リーチも兼ね備え、しゃがみ強Pや↘＋中Kの牽制で相手を苦しめられる。

玄人好みの必殺技＆ゲージ消費技

光をまとったビジュアルが特徴的なイングリッドの必殺技。飛び道具のサンシュートや対空用のサンアーチなど、ひととおりの技がそろっている。さらにサンアッパー（ローワー）という当て身技も装備。スーパーコンボは連続技に使えるサンシャイン、滞空時間が長く相手の行動を制限できるサンバースト、サンデルタの3種類。後者の技はスキが少ないので使いやすいぞ。



←↓必殺技名すべてに"サン"がつくイングリッド。まとった光は太陽に関わる力なのだろうか？


←画面に漂う時間の長い技が多いため、相討ちが狙いやすい。

5タイトルの特徴をおさらい

異なるカプコン作品のキャラが、登場作品のシステムのまま闘うのが特徴の『ファイティングジャム』。そうなると「手数の多いヴァンパイアやZEROが強いんじゃないの？」と思うかもしれない。しかしそこは体力の量や攻撃力、ゲージの溜まりやすさなどでバランスが取られている。5つのシステムを復習し、自分にあったものを発売までに選んでおこう。

ヴァンパイアシリーズ


↑手数の多さで圧倒し、最後まで押し切るのが理想。

本作最多のシステムを持つ、攻守に優れたシリーズ。試合のペースは握りやすいが、攻撃力、防御力が低く、また体力が少ないのが不安要素となる。

ストリートファイターⅢシリーズ


↑相手の攻撃が読めれば、優位に戦えるシリーズだ。

相手の攻撃を受け流すブロッキングがあるため、防御から攻撃に転ずるのが得意。しゃがみガード不可のリープアタックもあるため、ガードを崩しやすい。

ストリートファイターⅡシリーズ

特殊な移動手段や防御方法がなく、ゲージもスーパーコンボに使うのみ。しかしそれを[illegible]が魅力的。一発逆転が狙いやすいぞ。


↑どのキャラの一撃も重い。気絶も狙いやすい。

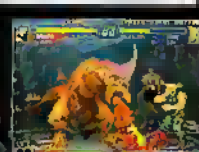
ストリートファイターZEROシリーズ

ゲージを使った"オリジナルコンボ"が最大の特徴。さまざまな状況からキツい連続技が狙[illegible]ゼロカウンターなど、防御システムも充実。


↑無敵時間を利用すれば対空や割り込みにも使える。

ウォーザード

ほかと一線を画したシステムを持つ。とくに全打撃を無効化するアルティメットガードと、RPGのように自キャラが強化されるレベルアップが特徴的。


↑デカいキャラが多いのも、ある意味特徴!?

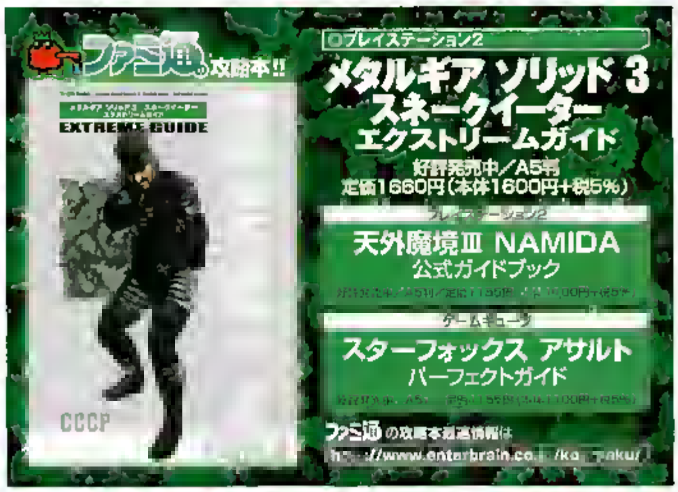

WEEKLY ファミ通
5/13・20日合併号
好評発売中
特別定価350円[税込]
ロマンシング サガ -ミンストレルソング-
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡
天外魔境III NAMIDA
ホームランド
特集 ユーザーズアイTOP100!
© 2005 SUSUMU MATSUSHITA


表紙&別冊付録 ロマンシング サガ -ミンストレルソング-
別冊付録 天外魔境III NAMIDA
ファミ通PS2
5月13日号
好評発売中!!
特別定価 540円[税込]


ファミ通キューブ+アドバンス
6月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
攻略 タッチ!カービィ
ポケパーク
別冊付録 ポケパークガイドブック
ガイドブック


月刊アルカディア
COIN OP ED VIDEOGAME MAGAZINE
アルカディア6月号は、定価650円で
絶賛発売中!!
ARCADIA
ゾイドインフィニティEX
HOMURA
バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦
アンダーディフィート
三国志大戦
鬼・野生の闘牌・オンライン
旋光の輪舞
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
ザ・ランブルフィッシュ2
メルティブラッド アクトカデンツァ
闘劇'05
本戦目前!
闘劇を10倍楽しむためにも必読だ!!
今月号の表紙は、『三国志大戦』が目印!!
http://www.arcadiamagazine.com/


DVD VIDEO
限界突破140分! ゲーム番組ギッシリのDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD 6月号
真・三國無双4
現代によみがえった伝説のRPGを大特集!
ロマンシング サガ -ミンストレルソング-
レアアイテム獲得法を伝授!
モンスターハンターG
ゲームドラマ「ハンター日誌G」
大好評発売中!!
定価980円(税込)


ファミ通の攻略本!!
プレイステーション2
メタルギア ソリッド 3 スネークイーター エクストリームガイド
EXTREME GUIDE
好評発売中/A5判
定価1660円(本体1600円+税5%)
天外魔境III NAMIDA 公式ガイドブック
スターフォックス アサルト パーフェクトガイド
ファミ通の攻略本最新情報は


ゲームムービーをケータイでチェック!
「ホームランド」「天外魔境III NAMIDA」ほか
新作続々配信中♪
HOMELAND
ホーム ランド
モバイルファミ通
月額210円[税込]
毎日配信!
QRコードでアクセス
メニューリスト
カテゴリで探す
TV・メディア
マガジン
モバイルファミ通
ケータイゲーム
公式サイト:http://www.famitsu.net/mobile/mf/
「ホームランド」©2005 CHUNSOFT

Special Presents！

最新技術が可能にするものは？



次世代ゲームマシンのテクノロジーを徹底検証する！

Key Technologies of Next Generation

いよいよ賑やかになってきた次世代Xbox関連の話題。今年に入って、いくつかの興味深い発表が相次いだ。いったい次世代Xboxではどのようなことが可能になるのだろうか？ 明らかにされたキーワードから、次世代ゲームマシンのテクノロジーを総力検証する！

次世代Xboxに採用されるテクノロジーのおさらい

- CPUはIBMと共同開発
- グラフィックチップはATIテクノロジーズと共同開発
- HD（高解像度）TVにデフォルトで対応
- XNA Studioにより、快適かつ敷居の低い開発環境を実現
- ネットワークは引き続き、Xbox Liveがサポート

明らかになったキーワードから次世代Xboxの姿を紐解く！

今年に入ってマイクロソフトが次世代Xboxで積極的に動きはじめた！ 1月にラスベガスで開催された、家電見本市の"2005 International Consumer Electronic Show (CES)"でのビル・ゲイツ会長の基調講演に続き、3月にサンフランシスコで行われたゲームクリエーター向けのセッション"ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス（GDC）2005"では、J・アラードバイスプレジデント兼XNAチーフアーキテクトが同じく基調講演を実施。"HD TVに標準対応"や"XNA Studio"など、次世代機関連で驚くべき発言をくり返したのだ。ミストウォーカーの坂口博信氏をはじめとする、相次ぐ著名クリエーターの参入発表など、次世代Xboxでは"ソフト重視"の姿勢を明確に打ち出しているマイクロソフト陣営ではあるけれど、それももちろんテクノロジーというたしかな裏づけがあってのこと。そこで今回は、日本マイクロソフトで技術系を担当している、アドバンストテクノロジー部（ATG）田代昭博氏をナビゲーター役に、来るべき次世代ゲームマシンの姿を予想してみよう。



マイクロソフト
Xbox事業本部
アドバンストテクノロジー部
リードプログラムマネージャ
田代昭博氏
Akihiro Tashiro

ハード性能の検証や開発ツールのサポートなど、Xbox（および次世代Xbox）のテクノロジーまわりを統括する部署に在籍している。今回は、Xboxを知り尽くしている氏に、次世代のテクノロジーについて解説してもらった。

Technology 01 XNA Studio

PCなどと開発ツールを統一化 デバッグなどの管理にも有効！

次世代向けの開発ツールXNA Studio。果たしてその可能性は？

「XNAという概念を簡単に言うと、PCや家庭用ゲーム機などの開発ツールを共通化することによって、開発をより効率的にしよう、という考えかたです。その具体的なツールがXNA Studioです。XNA Studio自体は、PCのアプリケーション開発向けツールVisual Studioをもとにしているのですが、次世代XboxやPCゲームの開発環境は、今後このXNA Studioに統合されていきます」。

さらには、XNA Studioはプログラムの進捗状況やデバッグの管理などにも有効。「テスターの作業なども自動化でき、障害の再現なども簡単に行えるので、バグチェックなどもかなり容易になります。それだけ品質の向上が見込まれるわけです」。

もちろん、ゲーム開発もかなりの効率化が図られる。「それまでは、ハードまわりの研究やソフトウェアのベース部分を開発するために、80パーセントが使われていたのですが、XNA Studioを導入することで、それを20パーセントまで減らすことができるんですよ」とのこと。XNAの概念にのっとったツールは、昨年の夏から配布されているが、XNA Studio自体は来年春にβ版の配布を予定。今後マイクロソフトから提供されるすべてのプラットフォームに対するゲーム開発は、XNA Studioでサポートする予定だ。



⬆GDC 2005に合わせて、次世代の開発ツールXNA Studioが発表された。



⬅XNAとはクロスプラットフォーム・ネクストジェネレーション・アーキテクチャの略。マイクロソフトから提供される次世代Xboxやウインドウズなど、すべてのプラットフォームに対するゲームの開発環境を統合する。

Technology 02

CPU

次世代Xboxは複数の頭脳で多彩なゲーム性を可能にする

次世代Xboxの頭脳ともいうべきCPUは、IBMとの共同開発を行っている。さらに、内部構造としては、マルチコアの採用が発表された。これは、次世代プレイステーションに搭載される次世代プロセッサ"Cell"と同じ。より単純化していうならば、従来のCPUがひとつの頭脳だったのに対し、次世代機では複数の頭脳により演算処理を行うことになる。いまやゲーム業界に限らず、マルチコアは時代のトレンドだ。

「現状の半導体の分野は、集積度の競争になっています。いかに限られた面積にトランジスタなどの素子を入れ、かつ消費電力を抑えるかの勝負です。その過程で、制作上の負荷がかかったりして、不良品の数も多くなる。そこで、ある程度集積度を抑えておいて、使い勝手のいい複数のコアプロセッサを使って、パフォーマンスを上げましょう、というのがマルチコアのアプローチです。パワーが100あるものをひとつ使うよりも、コストの安いものを複数使って同等、もしくはそれ以上の機能を持たせるという発想ですね」。

現時点でもっともムリのない技術で、作りやすいものを並べたほうが、パフォーマンスもよくなるし、コストも安くなるというわけだ。では、ゲームファンにとってもっとも気になる点だが、マルチコアを採用することでゲームはどのように変わるのだろうか?

「当然CPUのパフォーマンスが上がりますので、単純に考えただけでもHD TVに対応したハイクオリティーの映像が表現できて、キャラクターのAIも充実して……ということになるでしょう。あとは、複数の作業をより円滑に進めることによって、より多彩なゲーム性が可能になるかもしれません。GDCの基調演説でJ・アラードが紹介していたのですが、たとえばハイクオリティーな映像のドライビングゲームを楽しみながら、ハードディスクのなかにリッピングしておいた好きな音楽を流し、なおかつボイスコミュニケータで話をして……といったことが、より容易に実現できる。さらに、他人のゲームプレイを鑑賞できたりと、できることの幅は確実に広がりますよ」。

J・アラード氏がGDC 2005で提案した、次世代Xboxを成功させるうえでポイントとなる"ソフトウェア、ハードウェア、サービス"の3つを展開するには、どうやらマルチコアは必須のシステムであるようだ。

Single Core シングルコア

従来のCPUはシングルコア。現時点での最高のテクノロジーを駆使して、ギリギリのスペックでのプロセッサを作成し、集積度を高めている。ハイスペックのCPUが実現される一方で、制作上の負荷がかかるために、不良品の数も多くなってしまう。



Multi Core マルチコア

今後のトレンドとなるマルチコアは、ある程度集積度を抑えて、使い勝手のいいプロセッサを複数用意。パフォーマンスを上げている。コストの点でも、消費電力の面でも、従来のシングルコアよりもかなり抑えられる。HD時代に即したCPUだ。



TOPICS:MEDIA

次世代Xboxのメディアは?

次世代機のテクノロジーでもっとも大きな注目を集めているのが、各ハードにどのメディアが採用されるのかということ。というのも、ちょうど家電業界では次世代DVDをにらんでの規格策定が大詰めを迎えており、戦略上の大きなカギを握っているからだ。DVDがプレイステーション2でブレイクした例もあり、次世代ゲーム機がどのメディアを採用するかが、普及のための大きなポイントになると言われているのだ。すでに、次世代プレイステーションにはブルーレイディスクROMが採用されることが決定しているが、ほか陣営の選択は明らかになっていない。ほんのひと月まえまで主導権争いをくり広げていた、松下電器やソニーが推進するブルーレイディスクROM陣営と、東芝やNECが展開するHD DVD陣営は、ここへ来て共同で統一規格の採用に動きだしたようではあるのだが……。

そこで気になるのが、J・アラード氏の発言。氏は本誌5月号でのインタビューで、クリエーターにとって大切なポイントを重要な順から挙げると、①効率、②ロード時間、③生産コストとなる。現行機に比べて、いまの圧縮技術は非常に進歩していて、もっとも必要なのは容量ではない、という主旨の発言しているのだ。この話だけを聞いていると、次世代DVDの普及のタイミングや生産コストなどから判断して、現行のDVDで行く可能性も大いにありそうな選択のようにも思える。



⬆今年開催されたCESでも、大きな注目を集めていたブルーレイディスクROM。次世代Xboxにはどのメディアが?

Technology 03

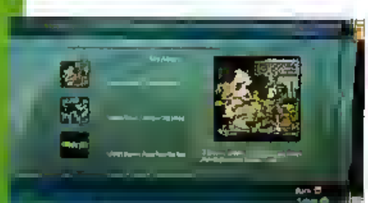
HD TV

16:9の画面比率によるHD TVはどのような映像表現を可能にするか?

GDC 2005の基調講演で、J・アラード氏により高らかに謳い上げられた"HD時代"。それは、単純に次世代XboxがHD TVに標準で対応するというだけではなく、高解像度の時代が実現することにより、ゲームの可能性がさまざまに広がることを意味している。では、HD TVによる映像表現はどのようなことを実現してくれるのか?

「現状のテレビに比較して、画面の解像度は格段に上がりますよね。デジタルハイビジョンでスポーツ中継を見ると、確実に画角(カメラのレンズで撮影可能な範囲)が広がって、アメリカンフットボールとかだとフィールド全体を俯瞰できるようになる。また、現状のテレビだと画像が粗いのである程度アップにしないと細かな動きが見えないのですが、HDではかなり遠目からでもばっちりボールの動きが見える。それだけの表現力を持ったテレビがあるわけです」。そんな表現力がどんなゲームを生み出してくれるのか。それは「作り手のクリエイティビティーに期待したいところですね」と田代氏は言う。

一方で、大きな課題も。「画像を表示するプログラムに関しては、XNA Studio自体でライブラリが提供されているので、使い勝手の点で問題はないのです。あとは、16:9に対応したグラフィック作りについては、クリエーターの腕の見せどころですね」とのこと。できることと同時に、課題も広がったといったところだろうか。



⬅次世代Xboxでは統一されたインターフェースが採用されることになっている。16:9の画面比率により、どのような可能性が広がるのか?

Technology 04

Graphics

さらに一歩進んだグラフィックを！より"リアルさ"のある表現力を実現

次世代Xboxのグラフィックチップはのは ATIテクノロジーズとの共同開発によるもの。当然のことながら、その仕様などは一切明らかにされていないが、この分野では老舗ブランドであるATIテクノロジーズのこと、おそらくかなりハイクオリティーなグラフィックチップを用意しているだろうことは間違いない。現時点で次世代Xboxのゲームを開発しているクリエーターに話を聞いてみても、「次世代Xboxの映像を見たら後戻りできない感覚がある」、「次世代Xboxでは空気感というものを実現したいし、それができ得るハードだと思っている」、「次世代Xboxになってはじめて"汚れ"というものが表現できるようになった」など、思わず期待を抱かずにはいられないようなコメントばかりを耳にする機会が多い。

そんな、グラフィックに関して、田代氏に話を聞いてみると「グラフィックに関しては、もっと"リアル性"を持たせられるようになると思います。絵ひとつはただの"クオリティー"なのですが、それをどう動かしていくかが"リアルさ"、つまり表現の力になる。ものをどのように動かすか、壊すか、揺らすか、などの物理的な動作とクオリティーの高い絵が融合してはじめて、表現力にリアルさが出てくることになると思います。そうした"表現力"、"リアルさ"を実現できるように、今後も研究を進めていきたいですね」とのことだ。クリエーターにとって限りなく"表現したいこと"の幅が広がっていく次世代のグラフィック。どのような驚異の映像が目の前に出てくるのか……そのときを心待ちにしたいところだ。



⬆Xboxの極限まで性能を引き出した『Forza Motorsport』。次世代ではこれを遥かにしのぐクオリティーが？

TOPICS WIRELESS

次世代Xboxはワイヤレス？



⬅HD時代では、もしかしてXbox Liveもワイヤレスに!?

GDC 2005での基調講演で、「3DからHD時代へ移行する」と明言したJ・アラード氏。そこで氏は、ポイントのひとつとして、"コードで接続からワイヤレスへ"という指摘をした。そのとき流されたデモ映像を見ても、コントローラがワイヤレスになることは間違いない。"ゲームプレイ"という点から見ても、次世代Xboxはさらに快適になることだろう。

Special Report

次世代XboxのGPUを手掛けるATIテクノロジーズを直撃取材！

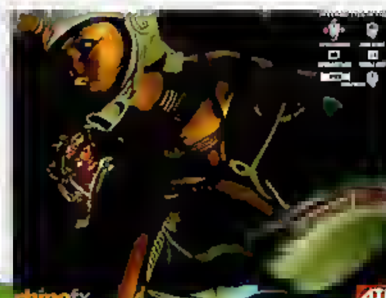
ゲームファンからの注目度も高いATIテクノロジーズ。同社の最新テクノロジーから、次世代のグラフィックを推測！



ATIテクノロジーズ
PCビジネス・ユニット
アプリケーション
エンジニアリング グループ
信垣育司氏

次世代Xboxのグラフィックチップをマイクロソフトと共同開発しているATIテクノロジーズ。次世代機のプロジェクトについてはトップシークレットだが、同社の最新テクノロジーをヒントに、次世代機のグラフィックに思いを馳せてみよう。PCビジネス・ユニットの信垣育司氏に聞いた。

「当社は絵に関わることは全部やってみようというメーカーです。PCのグラフィックチップはもとより、近年はデジタルテレビや携帯電話などにも力を入れています。設立から20年経ちますが、それは"より速く、より高度な処理を実現する"をテーマにした日々でもあります。次世代機では、当社のPC向けの最新グラフィックチップをベースにしたものになると思います。さすがにPCのハイエンドをそのまま家庭用で再現……というわけにはいかないと思いますが、当社にはハイエンドなものをほぼ同じクオリティーで再現できるノウハウがありますので、次世代機ではかつてないクオリティーの画像を提供できるのではないかと期待しています。おそらく次世代機のグラフィックチップには、シェーダー（3Dグラフィックの描画計算を行うプログラムのこと）が搭載されると思いますが、これにより、質感や明るさなどがよりリアルに表現できるようになるのではないでしょうか。また、次世代XboxではHD TVに標準対応するとのことですが、ピクセル数に換算すると、いままでのテレビが約30万ピクセルだったのに対し、HD TVだと75万ピクセルにもなる。それだけプログラマの負担は増えるわけですが、表現の幅が広がることもたしかです。どのようなグラフィックになるか、楽しみにしていてください」。



⬅こちらがATIテクノロジーズの最新グラフィックチップ"X800"により表現された美麗な映像だ。もちろんリアルタイムで動くものだ。これに近いクオリティーの映像が、次世代Xboxでも実現されるハズだ！

編集後記

このところ次世代機関連でゲームクリエーターに取材をする機会が多い。次世代機自体はいいとして、ふとした素朴な疑問が頭に浮かんでくる。「現状でも十分なのに、これ以上グラフィックがキレイになっても、何か意味があるのだろうか。さらに開発費の高騰化を招き、けっきょくはゲームというものの幅を狭めるだけなのではないか？」と。そこで、ゲームクリエーターに直接その疑問をぶつけてみると、彼らは決まって同じ答えを返してくる。「表現できることの幅が広がって、さらに豊かなゲーム性が実現されますよ」と。本当に"クリエーター"という人種はどん欲だ。彼らの"いいものを作りたい"という欲望が尽きることはない。

J・アラード氏はGDC 2005における基調講演で、次世代Xboxの成功を左右するカギとして、ソフトウェア、ハードウェア、そしてサービスの3つを挙げた。そのなかでマイクロソフトがもっとも重視しているのは、ソフトウェアであろうことは、次世代Xboxの正式なお披露目に先駆けて、参入クリエーターなどを発表したことからも明らか。一方で、そうした優秀なクリエーターにおもしろいゲームを作ってもらうためには、魅力的なハードの存在が不可欠なのも間違いない。そこではじめて"テクノロジー"というものが、有効な武器になるのだ。ソフトウェア、ハードウェアそしてサービスが、より高い位置で調和すればするほど、そこから生まれるゲームはより魅力的になるハズ。次世代Xboxがどのような魅力あるコンテンツを見せてくれるのか、いまから楽しみだ。

ヤング

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス'05

各種コーナーを微妙に変化させつつ、新年度Rboxの始まりです。今回からは毎号の図書カードプレゼントがあったり、アレしたりコレしたり。と、いままでとはちと違うと思ってたら、パーソナリティーにまで異変が!



イラスト・みかきみかこ

レターコロニー

500

年度替わりのリニューアルにつられて、なぜか10歳ずつ若返ったピュアでしゃかりきな宇宙海賊3人組のおたよりコーナー。

——さて、いつものように始めるとするか……って、あれ、俺たちってこんなに若々しかったっけ?(船)

——いいんじゃないの? 某サラリーマンも順調に出世してたと思ったら"ヤング"に戻ったりするし(ス)

——んにゃ! 今日も生まれたてのような"しんせん"な気持ちで、いってみようにゃあー(宇)

●春はよく出会いと別れの季節といいますが、私のイメージはクラス替えです。ドキドキワクワクいろいろ思ったりするけれど、けっきょく「あ〜あ」って感じで……なかなかうまくいかないものです(涙)。皆さんの春のイメージって何ですか?

福岡県　大穴沢まり子

——萌え、だな。いや、ヘンな意味じゃなくて!(船)

——いちいち弁解しているところが、なんかヘンなんだにゃ(宇)

——春って、ヤル気と眠気が交互に襲ってくるのよね……眠……(ス)

●今年も花粉にやられまくってます。Xbox Liveをやっているときは、鼻水が垂れないようにティッシュを詰めてやっています。そのせいでボイスエフェクトがかかったような声になってしまいます。ゲームに集中できないし……だれか助けて〜。

埼玉県　よっしー

——これもまた春先の名物! もうしばらくの辛抱だからねっ(ス)

——スーリンお姉ちゃん、思いきり鼻水たれてるんだにゃ……(宇)

●すべての雑誌を含めて初投稿です。ファミ通Xboxには「参加したい」、「いっしょに盛り上げていきたい」と思わせる力があります。次世代機だけじゃなく、現行機のよさを他機種ユーザーにもわかってもらいたい!! まだまだがんばりましょう!!

熊本県　AQUARIUS'

——初投稿&応援、ありがとう! Rboxは終生変わることなくXboxを応援し続けるからよろしくねっ(ス)

●エンターブレインは引越しをしましたが、居心地はどうですか? 何か、かなりイイらしい……というのが、週刊ファミ通からは感じとれるのですが。　愛媛県　猿飛サスケ

——前のビルのときよりも編集部がスッキリしてて、いい感じ(ス)

——そのキレイな状態もいつまで続くかわかんないけどにゃ……(宇)

——そこに編集部があるから散らかす! それが俺・クオリティー(船)

●私と上司(男)はめちゃめちゃXboxにハマッてます。すっごくおもしろいから♪ なのに職場の41歳のおばさんが「ふたりはホントにインドア派よね〜」とバカにした言いかたをします。このムカツクおばさんをどーやってこらしめたらよいデスカ?　東京都　あげだま

——「天空」シリーズや「DOAX」あたりをやりまくって"アウトドア派"を堂々宣言。これしかない!(船)

——なんだか消極的にゃ(宇)

●このまえ「今年からゲームの授業があります」といって、数学の教科書とかといっしょにファミ通Xboxが配られるという夢をみました。このことを友だちに話したら「で?」と言われました。とてもショックでした。　福岡県　ブロッコ覚

——ファミ通Xboxで現代デジタルエンターテイメントのお勉強……脱ゆとり教育の第一歩ってか?(船)

——……で?(ス)

●以前Xboxのソフトがたくさん売っていた店にこのあいだ行ったら、まえよりも売り場がせまくなっていたのは、ちょっとショックでした。

岩手県　KN5時25分

——ショックその2にゃ(宇)

——な〜に、Xboxはスピードショック、ビジュアルショック、サウンドショックの三拍子そろってるぞ(船)

——それ、大昔のゲーム機のキャッチコピーじゃなかったっけ?(ス)

●宇吉の得意なゲームは何? やっぱり『ねずみくす』?　千葉県　ヤス

——先日までの宇吉だったらマスタークラスの腕前だったのだが(船)

——ねずみ、こわいにゃ(宇)

——宇吉ってばカワイイ! けど、子猫のわりにはボキャブラリーが豊富なのがナゾなのよね……(ス)

●原付の免許を取りました! 自分の好きなときに出かけることができるってすばらしいとつくづく思いました。　宮城県　エクボク

——歩いて、馬で、スプートニクで……人はつねに、より遠くに行く手段を求めるものだな(船)

——私もバイク、しょっちゅう乗ってるよ。急に開くタクシーのドアとか、障害物には注意してね!(ス)

●昨日の夜、横向きに寝ながら携帯をいじってたら、首の下から黒い影が現われ、慌てて起き上がると、そこにいたのはカメムシ!! すぐさまペットボトルを取り出し、その中に封印してやりましたよ(笑)。

秋田県　ベルド

——カメムシおいしいにゃ?(宇)

——さすがにわからないなぁ。でも「一寸の虫にも五分の魂」っていうから、実害がなければやさしく逃がしてあげてもいいかもね(ス)

●ある日、食卓に見慣れぬ唐揚げ料理が出ていたので、ひと口食べたあとに何の唐揚げか聞いてみると「ウツボ」とのこと。味は別として、食感はウナギに似てたかも……。

高知県　GAMES BOND

——ウツボって、いったいどんなときに食卓に上がるんだろうかね(船)

——引きこもっていたいときとか? あ、もしかしてベタすぎた?(ス)

●最近、「チッチキチー」が言えません。どうしても「チッキキチー」になります。みなさん言えますか? できたらコツを教えてください。

大阪府　rukia

——ABBAの名曲「チキチータ」を歌ってみるといいんじゃないか(船)

——……年は若返っても、ネタの守備範囲は"昭和世代"のままね(ス)

スーリンの わたしのお気に!

100 point

●先日、引越しした先輩から、メガネ型モニターをいただきました。これをつけると目の前に大画面が! っていうモノです。さっそくこれと、5.1chヘッドホンを装着してFPSを。すると首が自然と動いたり、強烈な3D酔いが襲ってきたり……不思議な現象を味わいました。

北海道　デールテール

——奇遇なことにスーリンも、編集部の引越しで出てきたヘッドマウントディスプレイをもらってたな(船)

——あれはもう3D酔い強制ギプスね。つけてる姿も相当サイバーよ(ス)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算! ポイントは2006年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈! 【優勝:記念トロフィー+副賞(a:15インチ液晶テレビb:5.1chヘッドホン、c:編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ))、【2位:記念盾+ソフト2本】、【3位:記念盾+ソフト1本】●【5000ポイント達成:ファミ通Xbox Tシャツver.3】、【10000ポイント達成:お好みソフト1本】 ※ソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。●毎号抽選で3名に図書カード500円分プレゼント!

ギャラクシーイラストコンテスト

500

ここ最近、Xboxの新作タイトルは少なめだけど、そんなこと気にするまえにイラスト投稿カモン!!(半ヤケ)（船）



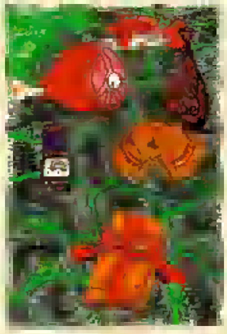
今月の一等賞

1000

栃木県　雅月

『Fable』の主人公が47歳でレディーグレイと無事ゴールイン……ということで送ってきてくれたのがこのイラスト。すっかりナイスミドル然とした主人公だけど、明らかに尻に敷かれてる!?（船）





神奈川県　元気娘

「Fable」に登場する印象的なアイテムのイラストとは。オヌシ考えたな（船）



大阪府　EX

めっちゃヤル気のあるジャム缶の右ジャブに、正直、メチャしびれたにゃ（宇）



愛媛県　MEI

ブリジットかわいい！　大好きだぜ!!　ちなみに俺は、ジェンダーフリーもけっこういいと思っているぜ！（船）



京都府　軟弱者

タイトルを漢字にするだけで、急にヘヴィーな印象になるねー。てか、お猿さんの手がリアルすぎ（ス）



兵庫県　尻女石

ムーンストーン賞

イラスト初投稿ありがとー！　そんなアナタには、今月の誕生石、ムーンストーン賞を進呈なのよー（ス）



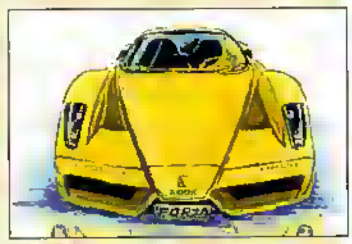
福岡県　OUTMAN

『キングダムアンダーファイア』の暗黒面（？）のイラストだにゃ。おっさん、コワいんだにゃ～（宇）



福岡県　大穴沢まり子

背中で語るくのいち・かすみちゃん……。ちょっとよじ登ってみたいんだにゃ～（宇）



滋賀県　モンテ・パスカル

Xboxクルマゲームの最終兵器「フォルツァ」の発売ももうすぐなんだよな（船）

今月の○○賞とは？　一等賞とは別に、いい感じの作品にはその月の誕生石の名を冠した賞を授与！　ちなみに今月の宝石言葉は『愛の予感』。予知能力を高める石らしいぞ！

ディベート バカ一代

300

対立意見をぶつけ合うコーナーにゃ。今回は「いまさらだけど、Xboxのロゴはカッコいい？／カッコ悪い？」にゃ（宇）

《「カッコいい」派の意見》

■未知数、吹き上がる力、先鋭……Xboxを表わし切ったデザインです。　東京都　ATUSI

■自慢じゃないけど、ロゴのカッコよさにホレてXboxを買いました。　大阪府　北野正幸

■闇を切り裂いて緑の光で進め！って感じで前向きじゃあないか。闇色コヨーテは切り裂かないでっ！　栃木県　闇色コヨーテ

■X型の切れ込みをロゴに使うなんて、明らかに他機種より考えられている。　埼玉県　よっしー

■いいと思いますよ。飾りを省いたシンプルさで、Xboxの持つ問答無用のマシンパワーをよく表現できていると思います。商品のイメージにマッチしたロゴはカッコよく見えるもんです。　京都府　軟弱者

■緑色の球体がXに割れてる感じがじつにスタイリッシュ!!　カッコよさなら全機種でダントツでしょ!!　熊本県　AQUARIUS'

《「カッコ悪い」派の意見》

■カッコというか、印象が悪い。なんか氷山のクレバスで"落ちていくのを待つ"ようにも、針がささくれ立っているようにも見える(笑)。　新潟県　ゲッソンリット

■白バックのバージョンは、ミッフィーちゃんの口元が開きかけているようで、正直怖い……。　東京都　ANAGOさん

今回の結果→***Xboxのロゴはカッコいい!!***

カッコ悪い	15.4%
カッコいい	84.6%

さすがファミ通Xbox読者！　とゆーか、「カッコいい」派が、量・主張で「カッコ悪い」派をあっとーしたにゃ。ますはひと安心(？)にゃ(宇)

次号のテーマ「Xbox Liveはゲームのおもしろさを変えた？／変えてない？」

川柳流星群

ギルティギア　イスカをいつか　やってみたい　岩手県　KN5時25分

●いつかじゃなくて、いますればいいのにね。うふふ（ス）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

川柳流星群

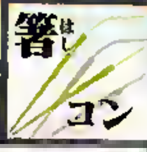
買い占めたい 放送株と 箱ソフト 東京都 ATUSI

●Xboxソフトがなかなか見つからないのは想定外ってか!?（船）

逆引きゲームデザイナー

500

発売日永久未定の珍コントローラーからゲームを発想する、超新感覚なコーナーよ（ス）



➡洋ゲー界にも新風を巻き起こせるか？

●「毒見屋」

箸で料理をつまむと、先端に仕込まれた味センサーが料理に、「塩味強すぎ」とか「火が通っててよろしい」とかの評価を下す。高得点の料理を実際に作る"鉄人モード"と、たとえ画面に何が表示されようとも、つまんだ料理は必ず食べなくてはならない"闇鍋モード"を搭載。

東京都　ATUSI

●「フライキッチング」

四方八方から飛んでくる蝿を箸コンを巧みに使ってキャッチする……という単純なゲームだが、中毒性が強いのだ!!　宮城県　エクボク

●「食前の師」

箸を使ってのいろいろなミニゲームが楽しめる！　画面上で豆をつかむものから食器をドラムがわりにして演奏するものまで、その種類は多種多様！　現実ではあまりできないものばかりがそろった逸品！　お子様にオススメです！　秋田県　ベルド

●「ザ・ニードル」

"針"をツボに刺し、仕事で疲れたお父さんたちを救え!!　間違ったツボを刺すと爆発するから要注意だ。

埼玉県　バルブヘッド

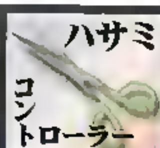
●「介護天使」

大ケガなどで寝たきりになっている人（イケメン）の口に箸で上手に食事を運び、食べさせてあげよう！　うまく食べさせていくとどんどん元気になり"カップルモード"に突入！（注・女性向けゲームです）

高知県　GAMES BOND

今回の評価と次回作のお願い

「お箸で遊ぶなんて行儀悪い！」という批判などどこ吹く風で、今回も楽しげなゲームがそろったね。個人的には「介護天使」を熱烈プレイ希望！さて、次回はおなじみのあの刃物が登場だよ（ス）



⬅コントローラーですから、本物の刃はついてなくてもいいんですよ（船）

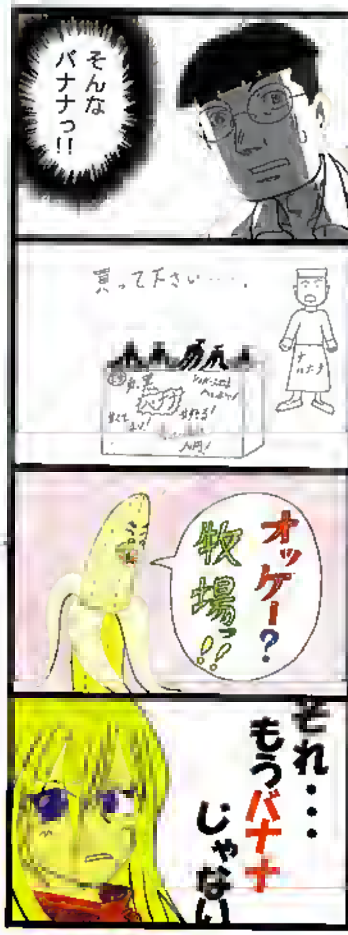
4コマやろうぜ

ひとり1コマを担当する4コママンガコーナー！　思いも寄らぬ起承転結ワールドをお楽しみあれ!!（船）

今回のテーマ『バナナ』

500

採用者　東京都　三橋はつみ➡大阪府　EX➡愛媛県　猿飛サスケ➡北海道　デールテール



【解説】

1回目ということでどうなるかと思ったけど、みごと（？）オチたようだな！　インパクト重視の絵が功を奏した!?　これからもこんな調子でよろしくー。

次回のお題は『メイドさん』

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

500

おかしな光景を見かけたらひとまず写メって送って！　携帯マナー厳守は約束だよ（ス）

大阪府　北野正幸



漫才の？　と思ったら、意外と店主の本名だったりしてな。飲み過ぎてあまりハメをはずしすぎないよう……（船）

?県　ゲーム中毒車



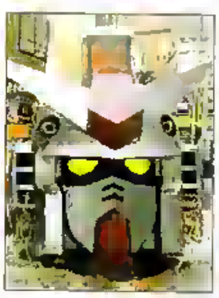
そのひと言がなかなか言い出せなかったりするのよね。だからって、駅名にするほどのことではないと思うけど（ス）

岩手県　KN5時25分



おつとめご苦労さま〜にゃんつって。夜間に遭遇したら、わかっててもチビっちゃいそうな寂しげポリスメン/だにゃ（宇）

東京都　冷めたピザ



東京は新宿にて。ガンオタが過ぎて幻覚見たかと心配されてるようですが、大丈夫、ちゃんと写真に写ってるわよ-（ス）

ゲーム うろ覚え大事典

300

お題

けいけん-ち【経験値】

■プレイヤーがそのゲームに傾けた時間、生活、熱意、視力、指先の体力を、総体的に表した数値。　東京都　ATUSI

■小学生のころ、兄のやってたRPG。進めることは許されなかったが、経験値稼ぎはやらせてもらえた。

栃木県　闇色コヨーテ

■何も考えずにルーティンワークをくり返せば、ある日突然急激な技能を身につけ、未来が変わる。努力への意欲ではなく惰性の継続が美徳と勘違いされ、近年の若年日本人層の"奇跡妄信現象"の温情となった免罪符的用語。

新潟県　ゲッソンリット

——痛烈な捉えかただな（船）

次号のお題は「中ボス」

熱中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ディベートバカ一代：誌上トークバトル勃発！　ふたつの相反する主張を擁護する意見を大募集。お気軽に●4コマやろうぜ：4コママンガのコラボレート企画。何らかの形でテーマを盛り込んだ4コマの中の1コマを想定して送ってください●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね

Reader's review 500 発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

新作ソフト編
～話題のタイトルをいち早く！～

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
ユービーアイソフト　2005年4月7日発売

クロスレビュー平均点　8.3点　8.5点

気配を消し，ひそかに目標へと迫っていく"潜入感"が魅力のステルスアクション。"闇に身を隠しながら移動する"というゲーム性ゆえに暗い場面が多く，白黒画面(ナイトビジョン使用)でプレイする時間が長いのは，好みの分かれるところかも。PS2版にはない対戦が遊べるのは大きい。

東京都　アナザーワールド　プレイ時間……12時間

プレイヤーに求められるのは，反射神経ではなく判断力。緊張感あふれる状況をひとつひとつ突破していく快感がたまらない。屋外での任務が増えたことで，前作よりステージのバラエティー感がアップ。適度なゲームバランスも◎だ。任務達成度などのクリアー評価がないのが残念。

新潟県　KAZ　プレイ時間……10時間

Fable（フェイブル）
マイクロソフト　2005年3月17日発売

クロスレビュー平均点　8.8点　9.0点

デコボコ感が自然なフィールド，生活感のある街の人々。小説のようなリアルファンタジーの中で，自分＝主人公がまるで息をしているかのようなゲーム世界との一体感が味わえる。細かな自分表現の自由さと，ほどよい生活シミュレートがうまい具合にマッチした新感覚RPG。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……55時間

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー
ユービーアイソフト　2005年3月10日発売

クロスレビュー平均点　7.5点　[illegible]

前作の完成度が高いためか，目立った変更点はない。が，難易度はえらく上がっている。いきなり催涙ガスの応酬を食らい，泡食ってるあいだに死亡，なんてこともザラ。手探りで敵の配置を確認しながら進行していくプレイスタイルが基本。装備のバリエーションの多さは◎。

東京都　ATUSI　プレイ時間……10時間

旧作ソフト編
～お気に入りの1本を再評価！～

天空-Tenku-2
マイクロソフト　2004年2月26日発売

クロスレビュー平均点　7.3点　8.8点

上手くなったり，新しい技を身につけたりするたびにどんどん気持ちよくなっていく，まさにスノボの魅力をそのまま体現している1本。ハードディスクに入れた音楽を聴きながら，自由気ままに滑り降りるのが醍醐味。グラフィックも，同ジャンルの中ではいまだにトップクラス。

愛知県　アルム　プレイ時間……90時間

Project Gotham Racing 2（プロジェクト ゴッサム レーシング 2）
マイクロソフト　2003年11月20日発売

クロスレビュー平均点　8.5点　9.5点

難しいチューンなんてできない！　俺はただカッコいいクルマで気持ちよく走りたいだけなんだ！という人にピッタリのゲーム。ドライバーの細かい動き，クルマの挙動や壊れかたも最高級。"魅せる走り"のためにトライ＆エラーをくり返すのが楽しい，昔のアクションゲームのような作品。

熊本県　AQUARIUS　プレイ時間……78時間

紅の海
コーエー　2002年12月12日発売

クロスレビュー平均点　8.5点　8.0点

無数にわいてくるエネミーをガンガン倒す快感が最高です！　ただ，小型の敵が多いため，人によっては爽快感を感じにくいかも。ムービーはまるで映画を見ているかのようで，ハイクオリティーな映像はそれだけで作品として成り立ちそう。SF映画好きの人にもオススメです。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……62時間

レビューのきまり

レビューには必ず，右の①～⑤も書くこと。単なる遊んだ感想ではなく，ほかの人の参考になるレビューをしよう！

①レビューするソフト名
②住所・氏名(本名&P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

はちみつガーデン
花岡かよこ

その38，チューナー・みちお -Forza Motorsport編-



http://www.geocities.jp/coconutsisland/

Rbox ポイントランキング

4月30日現在(総集計まであと11号)

1	GAMES BOND	高知県	2000p
2	ATUSI	東京都	1900p
3	尻女石	兵庫県	1800p
4	軟弱者	京都府	1300p
	KN5時25分	岩手県	1300p
	AQUARIUS'	熊本県	1300p
7	デールテール	北海道	1100p
8	ベルド	秋田県	1000p
	EX	大阪府	1000p
	エクボク	宮崎県	1000p
	OUTMAN	福島県	1000p
	元気娘	神奈川県	1000p
	三園はつみ	東京都	1000p
8	大沢まり子	富山県	1000p
	鉄腕サスケ	愛知県	1000p
	翔月	栃木県	1000p
17	北野正学	大阪府	800p
	よっしー	埼玉県	800p
19	黒色ヨーテ	栃木県	600p
	ザッツソリット	兵庫県	600p

川柳流星群

黒箱に　ビデオ突っ込む　うちの母

兵庫県　尻女石

そんなことしたらXbox，こわれちゃうにゃあ(宇)

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に，必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"，"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には，住所・氏名(本名はもちろん，掲載を望まない場合はペンネームも！)・年齢・電話番号を記入しよう。1枚1枚，投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って，投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき(厚紙)に，必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(低圧縮)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき，封書での投稿

〒102-8431
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は5月9日(月)消印有効

募集中コーナーご案内

●川柳流星群：Xboxへの，つのる思いを五・七・五で！(300ポイント贈呈)●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！　コンセプトは明確に●ゲームうろ覚え大事典：お題の用語に関するうんちく・ウソちく，実体験エピソードなどをお寄せください●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて，21文字×6行，計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は，コーナー名と名前(本名＋ペンネーム)を必ず書いてね。じゃないと，おもしろくてもボツよ。

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

『ファントムダスト』裏日記

Text：二木幸生

最近Mixiを始めたら，知っている人やなつかしい人がいっぱいいて，かなり笑えます。うかつなことが書けません(笑)。出会い系じゃなくて，出会いなおし系とはよく言ったものだなぁ。

Vol.10 祝、2回目のダウンロード決定！ その内容は？

北米で「ファントムダスト」が発売されたこともあって，久しぶりにLiveに入ってみました。日本の発売時より部屋が多くて，なんだか複雑な気分ですが……。

さて，一部で「もう出ないんだろう」と言われていたダウンロードコンテンツですが，第二弾を行います。実施時期は5月上旬を予定。今日は4月8日なのですが，いままさにその作業を行っているところです。いろいろ事情もあり、ダウンロードコンテンツの実施許可が出たのは4月1日。その決定直後に，某掲示板に「第2弾実施決定！」と書いてあってかなり慌てましたよ。いったいどこから見てるんだって。まぁ，オチはエイプリルフールネタだったんですが，個人的にかなり心臓に悪い話でした。

スキルの詳細は本誌の記事を見てもらえばわかるので，ここでは方向性をお話しますね。というか，まだ作業中なので，じつは内容がまだ決定していないのですが……。

まずは"スキルの再調整"です。強すぎるスキルはちょっと弱体化させます。自粛されているものとか。前回，弱体化したスキルもやりすぎたものは再調整します。

追加スキルは"新鮮さ"を第一に考えています。もう少し詳しく言うと、"冗談みたいなスキル"と"使ってみたい強いスキル"でしょうか。もうみんなけっこう遊び込んでしまっているので，ちょっと極端なスキルを採用するかもしれません。

側転対策もいくつか検討中。実際に採用するかどうかはテストを行ってから決めるので，これを書いている段階では不明。どうなるかな……。環境回収不能状態に関しても同様です。より対環境スキルが効きやすいようにするなどの工夫か，対環境スキルの追加を検討中。でも，この段階では何がどこまで変わるかまだわかりません！ かなりLiveな感覚でこのコラムを書いていますがご容赦を。

結果は実際にプレイして確かめてみてください。しばらく遊んでなかった人もいい機会だから再開してみてね。

と，書いているたったいま，「Xboxゲームアワード2004」で"アイデア賞"をいただいた，とのメールが届きました！ ありがとうございます!! このゲーム独特の新規性を，よいか悪いかは別にして，認めてもらえたということだと思いますので，素直にうれしいです。このアイデアをもっと熟成させて，今後のゲーム制作に生かしたいと思います。

多分大賞は「Halo 2」でしょうが，個人的な昨年のXbox大賞は『メタルウルフカオス』でした。大統領最高。じつにXboxらしいゲームだったと思います。名作は1本にしてならず。フロム・ソフトウェアさんがこれまで作ってきた積み重ねを感じましたね。マイクロソフトもいままでの積み重ねをつぎに活かしていければいいですね。

というわけで，今回は校正なし。ライブ感覚でお送りしました。

Les infos chaudes du Xbox N37

Par Gregoire Hellot

フランス発Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

「4月のくせにヨーロッパは寒いじゃん」と文句ばっかりのフランス人。ブログもよかったら見てください。http://yaplog.jp/azabujuban

TITLE 人類の終末、であります

ペコポ，いや，地球侵略と言えばやっぱり『ケ○ロ軍曹』を考えちゃいますね，最近は。でも，じつは我々の青くて愛しい地球を狙うのは宇宙蛙に限りません。50年くらいまえにハリウッドで流行った"火星人映画"は，いまでも欧米の近代文化の一部。ティム・バートンの『マーズ・アタック』という映画は，ああいうB級っぽい映画のオマージュでした。日本じゃあんまりウケないかもしれないけど，こういうレトロチックな宇宙人のゲームは意外に期待されます，こっちでは。今回のグレイっぽい主人公のゲームはTHQの「Destroy All Humans」。意味は「人類を破壊せよ」。戦略ゲームはふつう，タクティカルRPGや育成シミュレーションのようなものが多いけれど，今回は違います。全世界で大好評だった「GTA」シリーズをマネようとしたTHQさんは，不良やマフィアを諦めてエイリアンにしました。はい，「GTA」のように宇宙人になったプレイヤーは，いろんなミッションを任せられ，町中で暴れながら目標達成を狙うわけです。宇宙人ならではのオリジナルな武器もいくつか使えて，レトロな味わいの輪っかビームや，エレキ火炎放射などがファンの心を躍わせます。武器のほかに，グレイ君は宇宙頭脳が生み出したプロペラやUFOも扱えるので，よりスケールのデカい破壊活動も可能。万が一，手ぶらになっちゃっても，そこは宇宙人。サイキックパワーを使って愚かな人間どもを操ったりもできるから安心。もちろん，人間どももそう簡単に降伏する気はないので，ただ町を壊すだけでなく，あるときは外務省に潜入して政治家を暗殺したり，洗脳して操ったりと，いろんな任務が与えられるわけです。欧米では，今年の夏前後に侵略予定。怪獣などによく狙われる日本にも，いつかこんなデタラメでおもしろいゲームがやってくるかもしれません。





↑←ペタペタな宇宙人を操って人類を滅ぼすアクションアドベンチャー。宇宙人ならではの科学兵器と超能力を使って，地球を侵略していくのだ。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hl.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：22　ゲーム市場の崩壊

話を再びアメリカ合衆国のテレビゲームの歴史に戻そう。

くり返しになるけれど、テレビゲームはアメリカで産声をあげ、日本で大きく成長した。これからの日本の、あるいは世界のテレビゲームが進む道を考えるうえで、テレビゲーム誕生の地であるアメリカにおける初期の歩みを振り返ることは、ぼくたちに大事なヒントを与えてくれる。

アメリカのゲーム市場をめぐる大事件は、1982年のアタリショックがよく知られている。でも、じつはそれ以前に1977年から79年にかけて、マイコン方式のゲーム機の投入による市場崩壊を経験していたのだった。

テレビゲームの技術が単純なLSI方式からマイコン方式に進化すると、コンシューマーは１台のゲーム機に異なるカートリッジを差し込んで、いろいろなゲームをプレイできるようになった。ゲームプレイの可能性を拡大したこの技術開発は、ゲームの市場拡大に大きく貢献するはずだった。

事実、1977年１月にスタジオⅡ（STUDIOⅡ・写真）を発売したRCA社、そして同年10月にビデオコンピュータシステム（VIDEO COMPUTER SYSTEM=VCS）を発売したアタリ社ともに、爆発的な売れ行きを信じて疑わなかった。



しかし、現実は惨憺たるもので、マイコン方式ゲーム機はぜんぜんといっていいほど売れなかった。

その理由の第一は、価格が高かったことだ。先端的技術を導入して作り上げられた製品は、どうしても価格が高めに設定される。スタジオⅡは150ドル、アタリVCSは250ドルだった。しかも別売りのカートリッジがないとゲームができなかった。カートリッジは平均30ドルもしたのだ。

当時のアメリカ人の収入からして、娯楽にそれだけの大金を負担する余裕はなかった。しかも、旧型のLSI方式のゲーム機が叩き売りされたので、高額のマイコン方式のゲーム機はますます不利になっていった。

第二の理由は、消費者を引き付ける魅力的なゲームカートリッジがなかったからだ。カートリッジのゲームはLSI方式の焼き直しが多かった。マイコン方式になって、たとえゲームのハード機がどんなに高性能になったとしても、ゲームソフトのラインナップが悪ければ、ソフトが売れないばかりでなく、ハードも売れない。

売れ行きの不振は本当に深刻で、ソフトを製作していた会社だけでなく、LSI方式のゲーム機を製作・販売していた会社までもつぎつぎと市場から撤退してしまった。ハード機メーカーも同様で、残ったのは親会社のワーナーから出資を受けたアタリ社だけだった。まさにゲーム市場の崩壊だ。

この事件は、ふたつの教訓を残した。ひとつは、先端技術はその技術が安定するまで搭載しないこと。そして、ゲーム機とゲームソフトの普及は連動していること。現在では当たり前ともいえるこれらの教訓は、歴史の苦い経験から導き出されたものなのだ。

Illustration.YUZURIHA Satoshi

香洲劇場（かしまげきじょう）

～助演女優物語～

第四幕

香洲緋色（カシマ＝ヒイロ）

ドッター、グラフィッカーなどでゲーム業界に寄生すること幾年。現在はフリーランスのイラストレーター＆漫画家。GWは仕事……が終わったら、鎌倉にでも遊びに行こうかなぁ～と思案中。

DATA
プリンクス・ザ・タイムスイーパー
マイクロソフト
2002年12月12日発売

じゃじゃ馬プリンセス

ゲームという劇中の助演女優を
掘り起こそう的なこのコーナー。
やはり、この子ははずせない……
ということで、今回は『ブリンクス』より
プリンセス・レナ♥

ビジュアルで映し出される頻度は劇中少ないのですが、のっけからの派手な登場で強い印象を与えてくれました。
元気印で愛らしいお姫さまです(笑)

余談になってしまいますが、レナもさることながらネコ好きな自分にとってオープニングのムービーでのネコゾロゾロ状態というのもたまりませんでした♪



レナの存在をひと言でたとえるなら、やはり「スーパーマ●オ」のピー●姫という表現がいちばんかな？出番は少ないけれど、重要なキャラだし、囚われの姫つながりでもあるし♪

もうひとり
ショップの白ネコ
"キャサリン"ちゃんもLOVE
ピンクのコスチュームもお似合い(笑)
「2」ではいなくなっちゃって、個人的には寂しい……

タムタム団
憎みきれない悪役たち
飛べない豚はただの豚ですが、ただモノではないタムタム団は飛びます(笑)東京Xという豚肉にも負けないくらい美味しい存在……彼等には味があります。

【Web】http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html



ミッション攻略開始!

インドネシアまでを完全ナビゲート!!

TOM CLANCY'S スプリンターセル パンドラトゥモロー

"敵に見つからないこと"が本筋となるゲーム性ゆえ、無闇に敵と撃ち合っていてはクリアーは遠い。任務をスムーズに進める基本からステージごとの難所、そしてXbox版オリジナルのマルチプレイまで徹底攻略!

spec / action

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ステルスアクション
ユービーアイソフト	ユービーアイソフト
発売中(4月7日)	7140円[税込]
HDTV(D2)、5.1ch	最大4人
OP 最大4人 DL VC SR	15歳以上
463ブロック	——

全任務完了のための最重要事項を覚えよう!

本作での任務は諜報活動が中心となるため、敵勢力を全滅させる必要性は少ない。敵の死角や暗い場所を動き、見つからないよう行動することがもっとも重要だ。また、初期装備のガジェットは任務ごとに異なる。任務開始直後に確認しておこう。任務内容は、ゲーム中にBACKボタンで確認できることも覚えておきたい。

ポイント1 敵の隠し場所を選ぼう!

任務中に敵を倒した場合、忘れてならないのが、ほかの敵に見つからないように"隠す"こと。放置すると、たとえそこが敵の巡回ルートに入っていない場所であっても警戒されてしまう。隠す場所は、"ステルスメーターのバーが、いちばん左の四角を指す場所"。屋外ステージであれば、深い草むらの中でもオーケーだ。どちらの場合も、隠せる場所であればバーが点滅するので確認しておこう。



↑見た目の明るさとステルスメーターの指す場所に差異を感じる場所もある。要確認。

警戒レベルが上昇すると……?

画面右に表示される敵の警戒レベル。レベル1では敵が防弾チョッキを装着するため、胴体攻撃への有効性が極端に薄れる。レベル2になるとヘルメットまで装備されてしまい、1発で倒すのがかなり困難に……。



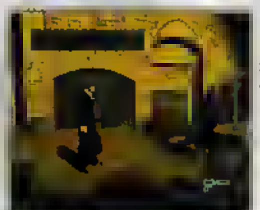
↓レベル2の状態で敵を1発で倒すには、眉間を狙うしかない。

ポイント2 会話をしている人物を発見した場合の対処

ふたりで会話をしている敵や一般人を発見した場合、どちらかを攻撃すると、もう一方に死体を発見されてしまう可能性が大きい。そのため焦って気絶させたり始末するのは禁物。そういった場面では、しばらく暗所に身を潜めて動向を見守ってみよう。移動の妨げになる場所で会話をしていたとしても、会話を終えて別の場所に移動することが多いからだ。



←奥の路地に進みたいが、一般人がふたりいるため迂闊に動けない。しかし……。



←しばらく待っていると、会話を終えた一般人が移動開始。これで進路が開けた。

ポイント3 正面からの戦闘は最終手段

必要のない敵に手を出さないことはもちろん、どうしても邪魔になる敵を攻撃するときも、必ず"暗所から頭部を狙って"行うようにしよう。明るい場所で敵に見つかった場合も、すぐに応戦するのではなく、まずは暗所に逃げ込むことが重要だ。敵の銃弾を浴びると、一瞬のうちに体力を奪われてしまう。体力を回復するメディカルキットも持ち運びできないため、的確な行動が求められるぞ。



↑攻撃自体が禁止されているミッションもある。確認を怠らないように心がけよう。

各ミッションの難所をクリアー手順に沿って解説!

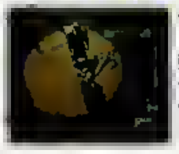
屋内でのミッションが中心だった前作から一転して、ジャングルなど屋外での任務が増えた本作。太陽光や焚き火など、消せない自然光に注意しつつ、草むらなどの環境も十分に利用したいところだ。全8ミッションからなる事件を解決へと導け!



←ロード画面ではミッションや物語の流れを確認できる。チェックしておこう。

敵のバッグやコンピューターを見逃すな!

ミッション中に敵を倒したり、建物の中でコンピューターを見つけたら必ず近づいて確認しよう。警備の状況やミッション攻略のヒントなどが隠されていることもあるぞ。



←敵が落としたバッグの中から貴重な弾薬を入手できる場合も。戦闘が少ない本作でも、弾切れは絶対に避けたい。

MISSION 1

東ティモール・アメリカ大使館

最初のミッションと言うことで、つねにランバートがヒントを与えてくれる。練習のような感覚で進められるだろう。ここで学ぶテクニックは、ゲーム全体を通して駆使することとなる最重要テクニックとなる。

1 大使館に潜入せよ

地雷原はアクションで回避

ミッション開始からしばらくは、敵の姿はない。だからと言って油断しないこと。メッセージを見逃すと、地雷を踏んでしまう危険があるぞ。



←大きく2ヵ所ある地雷原のうち、あとのほうは建物のへりにつかまって横移動。

川に架かった橋のライトを壊せ

建物が立ち並んだ場所を通過すると、川に橋がかかっている。橋についている電灯を消してから川に入り、ゆっくりと川の中を移動しよう。



←橋まで距離はあるが、SCピストルで狙いをつければ川に入るまえに破壊可能。

2 ダグラスを捜して情報を聞く

壁はりつき移動で前進

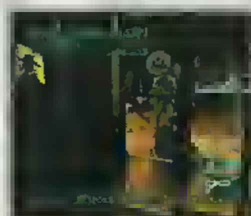
中間のロード終了後、はしごで大使館の2階へ。窓から光が漏れていて見つかりやすいので、壁にはりつき、しゃがみながらの移動が必須だ。



←建物内に兵士がおり、双眼鏡で外を監視している。足音にも敏感に反応するぞ。

サドノが部屋を出るまで待機

前ポイントの直後、その場で止まるよう命令が下る。建物内を見ていると、テロの首謀者サドノが現れるぞ。命令どおり、絶対姿は見せないこと。

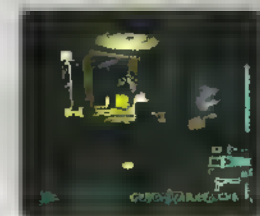


←この場所までは進んでも問題ない。人質が殺害されても、この場は辛抱しよう。

3 イングリドを捜してEメールを翻訳

暗所へのおびき寄せ

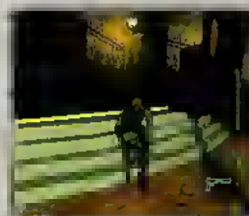
大使館1階に降りたら、階段の下の小部屋へ侵入。本ページ下のカコミで紹介している方法を使い、大部屋にいる3人の兵士を無力化すべし。



←部屋から1歩だけ出て口笛を吹き、順番に兵士を小部屋に誘い込んでいくのだ。

サーチライトの動きに合わせる

目標のイングリドがいるのは、中庭を挟んだ対岸にある建物。中庭を通らず壁沿いに進むと、行き止まりかタレットが待ちかまえているので注意。



←サーチライトはふたつあるが、どちらを利用しても目的の建物には到達できる。

4 村にあるサーチライトの電源を切る

村への出口はふたつ

イングリドに会うと、殺害目的の武器使用が解禁される。脱出地点のある村へは、イングリドの部屋の窓か、同じ建物の1階から行けるぞ。



←イングリドに会うまえは開かなかった1階の扉。その先に目的の村がある。

敵は背後から気絶させる

敵を殺害できるとはいえ、手持ちの武器は威力の低いSCピストルのみ。村には潜める暗闇が多いので、引き続き敵は気絶させたほうが安全。



←小さなライトやドラム缶の焚き火に近づかないよう気をつけつつ、敵をおびき寄せよう。

最重要テクニック

暗所を作り出して敵を誘い込め!

本作の最重要テクニックを紹介。まずは照明を破壊し、暗闇の中で口笛を吹いて敵の注意を引く。そして、近寄ってきた敵にひじ打ちを当てて気絶させるのだ。照明はスイッチを押して消すのではなく、敵に再点灯されないように必ず破壊すること。また、敵を1発で仕留めきれないリスクを避けるため、銃で撃つのではなくひじ打ちを使うこと。以上2点がポイントになるぞ。



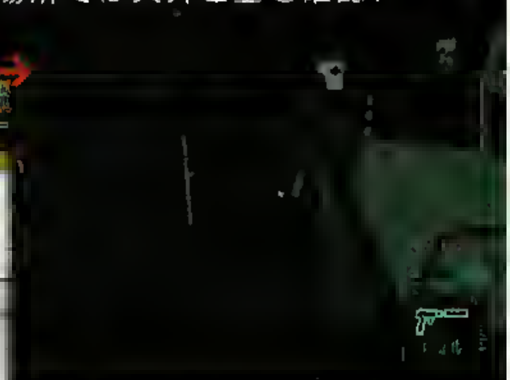
↑基本的にスイッチは使わないほうがいいが、逆にスイッチにおびき寄せることもできる。



↑照明を破壊するときは、発射音が小さく狙いがつけやすいSCピストルがオススメ。というかSCピストルは、消灯専用と考えてもいいほどだ。

↓ステルスメーターが左にふり切っていれば、正面から駆け寄ってひじ打ちも可能。

明るい場所では天井と壁を確認!



MISSION 2

フランス・ソーニエ人工冬眠研究所

全編を通しても長い部類に入るミッション。爆弾解除や起爆寸前の爆弾回避など、突発的な目標も発生する。ただ、やるべきことは多いがステージはほぼ1本道で、ある程度進むごとに警戒レベルはリセットされる。

1 地下鉄の廃線から人工冬眠研究所へ

地下鉄通過時の明かりに注意

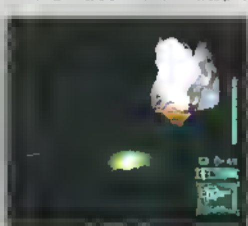
廃線を進むエリアでは一定時間ごとに地下鉄が通過し、一帯が明るくなる。身を潜める場所に気をつけよう。



←任務で移動するのは廃線だが、そのすぐ隣りには現役の地下鉄が走っている。

ふたり組の敵はグレネードで

廃棄された車両の中からグレネードを投てき。その先にいるふたりの敵の中心に投げれば、一網打尽だ。



←足音に注意しつつ車両に入り、ふたり組が話をしているうちに投げ込め！

2 セキュリティ端末にアクセスせよ

講堂に入ったら走り抜ける

最初のセーブポイント直後の講堂に入ると、一定時間後に敵も入ってくる。一気に駆け込んで部屋の左奥へ。



←しばらく待つと敵が3人現れる。彼らが講堂奥まで進んだら、静かに出ていく。

端末にアクセスするまえに

コンピューターを破壊する敵を始末したら、廊下の照明をさきに破壊しよう。つぎの手順がラクになるぞ。



←廊下の突き当たり方向にある3つの照明を壊したあと、端末にアクセスしよう。

3 ボイラー室の爆弾を解除

敵がひとりになるまで待つ

爆弾を仕掛けられたら、照明を破壊した廊下へ向かう。最初の扉(中から敵が出てくる部屋)がボイラー室だ。



←敵がひとりになるのを待つだけの時間は十分にある。とにかく焦らないこと。

敵を倒してからボイラー室へ

敵がひとりになったら、残ったほうを必ず始末。ボイラー室は明るいため、姿を見られてしまう危険があるぞ。



←爆弾は奥の大きな機器に装備されている。解除作業は自動で、4秒ほどで終了。

4 顧客データベースにアクセス

動体探知機を見逃すな

壁に設置された赤い光を放つ円形物体は動くものに反応する動体探知機。移動するまえに左右の壁を要確認！



←動体探知機があっても、忍び足でゆっくり歩けば問題なく通り抜けられる。

監視カメラは破壊

1階のサーバールームには監視カメラが5つ設置されており、死角を移動するのは困難。破壊してしまおう。

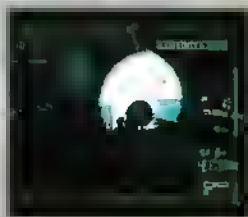


←映像を確認している敵ふたりも、事前に部屋の外へおびき寄せて倒しておこう。

5 フランス人の脳を見つけ出す

大型のライトを消しておびき寄せる

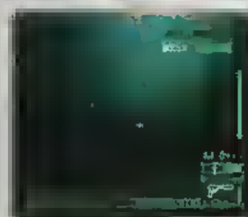
ライトの前に立つと、室外の敵に見つかる。だがこれを消すと、再点灯しようと敵が部屋に入ってくるぞ。



←正面に立つと影ですぐに気づかれてしまう。スイッチはライトの背中側にある。

壁面地雷の解除

壁面地雷は、近づくと「ピッ、ピッ」という音がする。回収しておけば、あとで任意の場所に設置できるぞ。

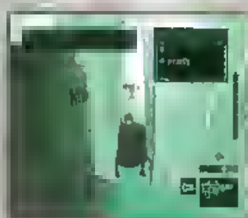


←壁面地雷の小さなライトが緑色になっているときにAボタンを押して解除。

6 フランソワ・コルドゥヴフに会う

人体処理室のタレットを操作

脳が散乱している隣りの部屋にはタレットが設置されている。左の壁沿いに進み、タレットを操作しよう。



←タレットはカーテンに遮られていて見えづらい。注意深く、ゆっくり前進を。

冷気を避けつつ前進

大きなタンクが並んでいるフロアは、足場にぶら下がって移動可能。噴出している冷気には触れないように。



←足場につかまっているとき、ステルスメーターは左に振り切っている状態だ。

ふたつの武器のもうひとつの機能

SCピストルかSC-20Kの装備中に方向パッドの下を押してみよう。SCピストルならレーザーサイトが、SC-20Kならスナイプモードが起動し、狙いを定めやすくなるぞ。敵を始末するときに活用しよう。



←レーザーサイトを正面から人の顔に当てると、存在がばれてしまう。照明破壊時などに便利。



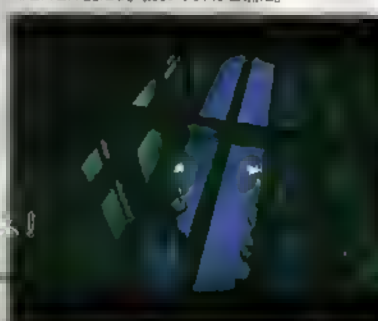
←スナイプモードは3段階にズーム可能。ただ、アップにするほど手ぶれが大きくなる弱点も。

7 コーエンと合流して脱出

3人組の敵は放置

コルドゥヴフに会う前後にダクトを通過するが、その下の廊下では3人組が彼のいる部屋のドアを破壊しようとしている。ここでは、サムがコルドゥヴフに会うまでは無害。こちらから手を出すこともできるが、無意味なのでさっさと部屋に入ろう。

↓真下にいるため銃で狙いにくく、相手の攻撃はどんどん当たる。戦うメリットは皆無だ。



ダクトを静かに移動せよ！

MISSION 3

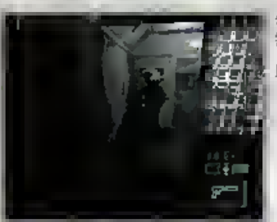
フランス・パリ-ニース間 高速鉄道

高速移動する列車内での盗聴ミッション。任務数は少なく短いが、一度でも敵に発見されるor殺害目的の発砲をすると任務失敗となり、[illegible]かにシビア。気絶させる[illegible]置すべき敵をす速く判断しよう

1 ソスを見つけ出して情報を聞く

[illegible]おびき[illegible]て気絶させる

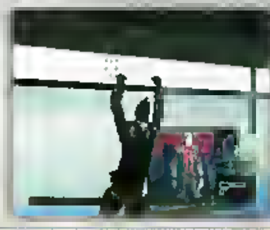
このミッションでは、ふたりの車掌と接近する。彼らは一般人と違い、発見されると警報を鳴らす存在。必ず暗闇におびき寄せて気絶させよう。



←ソスに見つからなくても、警報を鳴らされればアウト。

[illegible]の[illegible]を[illegible]する[illegible]

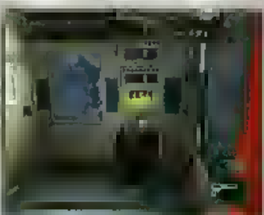
窓から外を見ている乗客がいるときは、しばらく動向を見守ろう。その場から立ち去ったり眠り始めたりして、安全に通過できるようになるぞ。



←姿を見られるとすぐに攻撃を受け、任務失敗に……。

床下から車内に入ってロックを解除

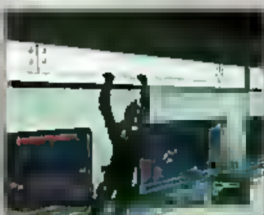
最初のセーブポイントがある列車の床下から車内に入ったら、壁にある4つの光りを調べよう。先へと進むためのドアロックを解除するのだ。



←これを忘れると、見つかりやすい道を戻るハメに。

最後の窓はステルスメーターに注目

スーツの男ふたりが向かい合って座っている場所だけは、いくら待っても男が移動しない。ステルスメーターが下がるときを見計らって前進!



←すれ違う電灯と電灯のあいだが、移動するチャンス。

人が[illegible]か[illegible]のを[illegible]に移[illegible]

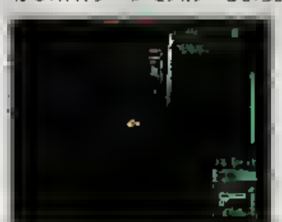
列車の客席エリアに入ると、当然、即任務失敗となる。いちばん手前にいる男が動き始めるまで待ち、逆方向のドアから列車の外に出よう。



←ドアスイッチの部屋から客席を覗き、好機を探れ。

車掌と個室の一般客

車内に戻ると、車掌が一般客と会話している場面に遭遇。車掌はブリッジの照明を破壊して誘い込み、一般人はSWATターンでスルーしよう。

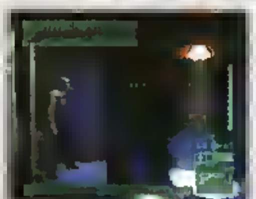


←車掌は、自動ドアが開くときの音にも反応するぞ。

2 ソスのノートパソコンにアクセス

会話終了までドアには触れるな

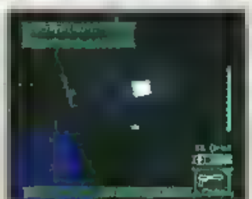
ソスが仲間に呼ばれて部屋を出ても、彼がビュッフェに行くまでは待機。ドアの開閉音だけで侵入がバレる。



←ベッドの側に座っていれば、ソスの仲間に姿を見られる心配はない。

パソコンはソスの個室に

ソスがビュッフェに向かっても、パソコンへのアクセスがさき。これを忘れると任務失敗になってしまう。



←パソコンへアクセスする任務は突然追加される。パソコンは窓際にあるぞ。

3 ソスの会話をレーザーマイクで盗聴

ソスと距離を保ちながら追跡

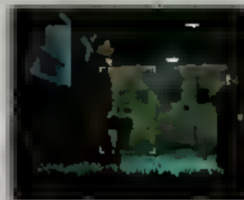
ソスが電話をするのは1両前のビュッフェ。ふたりの姿が見えなくなってから追い始めるくらいで間に合う。



←ビュッフェのいちばん後ろの左隅に身を潜め、ソスにマイクを向けよう。

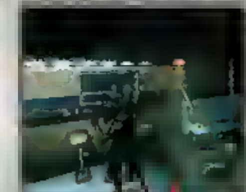
制限時間終了まで記録

ソスの電話は、移動を開始してから45秒後まで。マイクさえ向けておけば、あとは操作する必要はない。



←四角いフレームとギザギザの線が表示されれば、録音されている証拠だ。

4 列車最後尾の屋根でオプスレイと合流



←ビュッフェにひとりだけ残るスーツの男は、背後からゆっくり近づいて気絶させておく。

[illegible]然[illegible]す[illegible]戦[illegible]の[illegible]備[illegible]

ソスは電話を終えると仲間とともに部屋に戻るが、無視。ソスが戻るのとは逆方向の車両の屋根が脱出ポイントになる。進もうとすると戦闘になるので、事前に準備しておこう。



→つぎにビュッフェの照明を破壊し、敵が近くまで駆け寄ってくるように仕向ける。



←隣りの車両に移ろうとすると、必ず潜入がバレる。以後、敵を殺害可能になるぞ。

攻撃してくるヘリは無視

屋根に出たらサーチライトで照らされている部分まで走り、ロープにつかまればミッション完了。脱出用ヘリのほかに、もう1機攻撃してくる敵のヘリがいるが、これにはかまわず一気に走り抜けるのが得策だ。



→敵ヘリの攻撃はときどき当たる程度で、致命傷は食らわないはず。屋根に出るハシゴの下にはメディカルキットもあり、脱出自体は簡単だ。

オブジェクトを有効活用しよう

ステージ上にあるオブジェクトは無視しがちだが、使いかたによっては気軽に利用できる便利ガジェットに早変わりする。思いどおりの場所に投げられるように練習し、ミッション遂行時に活用していこう。

●音を立てて注意を引く



←落下音に反応した敵が近寄り、警戒態勢を取る。離れた場所で音を立てる口笛の感覚だ。

●直撃させて気絶させる



←敵の頭部に命中させれば気絶させることも可能。弾薬を使わずに遠距離の敵を倒せるぞ。

MISSION 4

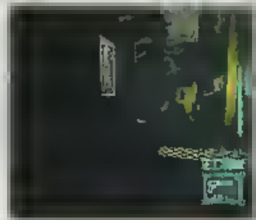
イスラエル・ストリートマーケット

細菌兵器を安全に保管・輸送できる容器、ND133の奪還が目的。街のエリアでは、警官に発見されると任務失敗。ミッション後半の地下施設内は破壊不能の照明が多いため、暗闇を見つけ出して戦う必要が

1 ソール雑貨店でSC-20Kを回収

住宅などから漏れる光に注意

街はどこも薄暗いが、ところどころ建物から光が漏れている。進むまえに、ゴーグルを外して明るさを確認すべし。



←暗闇の中から突然警官が現れることもある。ゴーグルをこまめに着脱しよう。

雑貨店では人間の盾を使え

雑貨店では、ふたりの強盗が店主を脅している。入り口側にいる敵をつかみ、人間盾として利用しよう。

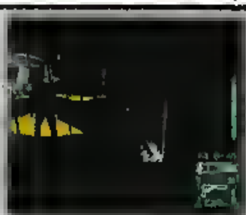


←店主に弾が当たると任務失敗。レーザーサイトで確実に狙いをつけるのだ。

2 ショシャナ倉庫でダリル・タルと合流

静かにパイプで屋上へ

街エリアの構造は複雑に見えるが、道なりに進んでいけば目的地に到達できる。行き止まりと感じた場合も、周囲につかまれるパイプなどがないか捜してみよう。屋上や民家までが進行ルートになる場所もあるぞ。



←写真の警官が警備している場所に行き当たるが、手前にパイプがある。

3 ダリアの後ろについていく

ダリアを先行させて地下施設へ

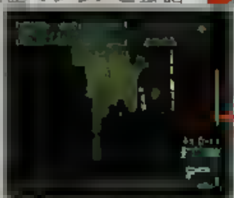
ダリアは明るい場所も堂々と通るが、以下に写真で示した手順で追えば迷うことはない。また、ダリアは警官を誘導してくれる。警官と話し始めたら、しばらく待機しよう。

1. 左の壁に沿って進む



←ダリアの進む方向の左手の壁に沿って前進。とはいえ、明るい場所は避け、あくまでも壁は目印と考えよう。

2. 通路を塞ぐダリアと会話



←ダリアを先行させてしばらく進むと、彼女が通路を塞ぐ場所に行きつく。ひとまず、彼女と会話を。

3. 右の壁沿いに進み、裏路地へ



←再び移動を始めたら、右の壁に沿って前進。袋小路に着いたらパイプを上ろう。

4 ND133をシリア人たちから取り戻す

エレベーターが止まるまえに準備

エレベーターが地下2階に着くまえにSC-20Kを装備しておく。地下施設にいる敵との戦闘は不可避だ。



←エレベーターが止まるまえに出口の敵は始末したい。

補給可能なエリアを拠点に

エレベーターから左の壁沿いに進むと、弾薬などを大量に入手できる場所がある。ここで補給しつつ侵攻。



←テーブルの上に弾薬、壁にはメディカルキットがある。

スナイプ機能を使って前進

地下施設の敵は非常に数が多く、まともに戦っていては体力が持たない。暗闇からのスナイプを基本に戦え!



←定点から大きく動かない敵も多く、狙いはつけやすい。

電球を壊して安全に

補給可能エリアから奥に進むと、敵の数はさらに増える。付近の電球だけで照らされた場所を活用していこう。



←電球であれば破壊して、そこを拠点に有利に戦える。

5 地上エリアに出てエリアから脱出

再び[illegible]のエリアへ

地下施設からエレベーターで地上に戻ると、再び警官たちが待ちかまえている。殺害すると任務失敗だ。



←脱出ポイント周辺はかなり見通しがいい。壁際などの暗闇から離れないこと。

警官はひとりずつ誘い出す

最後のエリアにいる警官は4人。それぞれが離れた場所にいるので、個別に口笛でおびき寄せて気絶させよう。



←エレベーターを降りてすぐの場所は、警官をおびき寄せるのにうってつけだ。

Xbox Live

マルチプレイ対戦を楽しむためのヒント

"スパイ"と"傭兵"のふたチームに分かれて攻防を楽しむマルチプレイ。スパイ側はシングルプレイ同様、すばやいアクションが可能。傭兵側は殺傷力の高い武器を装備し、主観視点で行動するのが特徴だ。ここでは、対戦中に英語で表示される重要なメッセージの和訳と、各モードのヒントを紹介するぞ。

全モード共通用語

SPY
スパイチーム(攻撃側)

MERCENARY
傭兵チーム(防衛側)

Hacking in progress
(ドアなどの)ハッキングが進行中

~Intruder detected
~に侵入者を発見

You've been detected? Area isolated
監視カメラに発見された(スパイのみ)

中和モード —NEUTRALIZATION—

スパイチームはND133のもとに向かい、その場で中和作業を行う。中和にはある程度の時間(任意に設定可能)がかかるが、途中で中和作業を中断しても、残り時間を引き継いで中和を再開できる。作業中に敵が迫っていることを察知したら、作業を止めて別のND133に向かうのも手だ。傭兵チーム側は、「ND133の中和作業が行われている」との情報が入った場合、現場までの距離によってはそのND133を諦め、別の場所を張り込むほうが得策。積極的に攻めて敵を倒すより、ND133の防衛を優先するのだ。

中和モード用語

~decontamination
~にあるND133が中和されている

~neutralized
~にあるND133の中和作業が終了した

MISSION 5

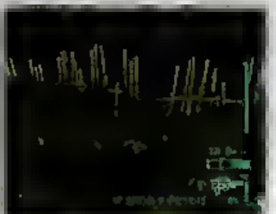
インドネシア・クンダンキャンプ

テロ集団のリーダー、サドノを追跡し、彼が電話をしている相手がどこにいるのかを探る。サドノ自[illegible]に見つかると即任務失敗だが、サドノが別エリアにいるときは、通常どお[illegible]までなら失敗にはならない。

1 サドノの飛行機に爆弾を仕掛ける

死体は草むらの中に隠す

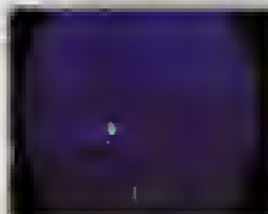
キャンプは全体的に明るく、ほかのステージに比べて影が少ない。死体を隠す際は、草むらのほうが確実だ。



↑死体を置くまえに必ずステルスメーターをチェック。

地雷を解除しつつ前進

敵がふたりいた場所から廃棄トラックまでの草むらには、地雷が設置されている。慎重に近づいて解除しよう。



↑地雷は、サーマルビジョンでうっすらと確認できる。

地雷の話をするふたりの敵

会話終了後、敵のひとりが地雷の修理を始めるが誤爆。そこにもうひとりが戻ってくるので、背後から接近。



↑音を立てないよう、近づき過ぎないように注意。

飛行機の前の敵はグレネード

サドノの飛行機のまわりは、ふたりの敵が警備している。ふたりが会話を始めたらグレネードを投げ込もう。



↑ふたりにはかなり接近できる。狙いやすいハズ。

2 サドノ邸の入り口コードを記録

サドノの付き人も手出し無用

尾行中は、いっさい手出し無用。サドノに追従する男を背後から捕まえても、任務失敗になってしまうぞ。



↑つねに、このくらいの距離を保って尾行したい。距離が離れ過ぎても失敗しやすいぞ。

近くの壁にカメラを撃ち込む

写真の場所でサドノは入り口コードを言う。サドノに当てないように注意してスティッキーカメラを発射しよう。

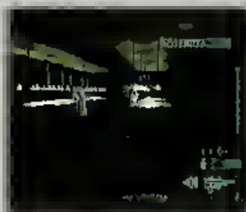


↑スティッキーカメラ使用中は自分も移動できない。身を潜めてから使うこと。

3 ヘロイン精製施設で連絡員と落ち合う

照明を消して敵を待ち伏せ

ここの照明は、ほかのように破壊するのではなく、消灯すること。破壊すると警戒レベル上昇の原因になる。



↑精製施設の地下1階には、ふたりの敵と4人の一般人がいる。敵を優先して倒そう。

精製施設脱出後のタレット

施設から屋外に出てしばらく進むとタレットがある。銃身が横を向いているときを狙って一気に近づこう。

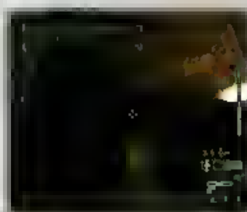


↑タレットには、チャフグレネードなどの対電子機器ガジェットも効果がない……。

4 サドノ邸のコンピューターにアクセス

監視カメラは破壊

サドノが電話をする部屋の壁には、監視カメラが1基ある。忘れずに破壊してから、つぎの行動に移ろう。



↑サドノが部屋にいるときに破壊しても、こちらの姿を見られなければ問題ない。

サドノが出て行くのを待つ

サドノはコンピューターに触ったあと、部屋を出てすぐに戻ってくる。さらに待つと、再び出て行くぞ。



↑2度目に出て行ったあとは部屋に戻らない。机上のコンピューターにアクセス！

5 サドノ邸の裏口を通って脱出

スナイパーの援護を待て

コンピューターへのアクセスが終了したら、サドノが出て行ったほうとは逆の方向にある通路から脱出。進んでいくと突然、敵にライトで照らされる場所があるが、ここで焦るのは禁物。しばらく待っていると、別部隊のスナイパーが援護射撃をしてくれるぞ。

⬇ここで動くと大勢の敵を相手にするハメに。スナイパーに気づき、背を向けるのを待とう。



冷静に仲間の援護を待て！

妨害モード —SABOTAGE—

ND133内のチューブを回収し、脱出ポイントまで運ぶのがスパイ側の目的。マップの構造をいかに把握しているかが勝負の分かれ目になるモードだ。最短ルートを通るだけでなく、目立ちにくい通路などを利用して脱出を目指そう。傭兵側は、チューブを持っているスパイを倒すことでチューブの回収も可能。スパイが落としたチューブに触ると、初期位置に再配置されるぞ。

妨害モード用語

- **~Tube stolen**
  ～のチューブを盗んだ
- **~Tube captured**
  ～のチューブが脱出ポイントまで運ばれた
- **~Tube dropped**
  ～のチューブを落とした
- **~Tube secured**
  ～のチューブを発見した

奪取モード —SABOTAGE—

スパイチームは、初期装備として1機のモデムを所有。これをND133の近くの壁に設置し、一定時間かけて中和するのが任務だ。逆に、それを阻止すれば傭兵チームの勝利となる。モデムはND133から多少離れていても、間に遮へい物がなければ設置可能。なお、モデムが傭兵に破壊された場合、または2ヵ所以上のND133を中和しなくてはならない場合は、ステージ内で新しいモデムを手に入れる必要がある。事前にひとりでマルチプレイを始めてマップを歩き、モデムの場所などを覚えておけば有利に戦えるぞ。

奪取モード用語

- **~under Attack**
  ～にあるND133が攻撃を受けている
- **~secured**
  ～にあるモデムを破壊

映画版とは異なる前半ストーリーを一挙攻略!



CONSTANTINE コンスタンティン

映画の世界を再現しつつも、映画とは若干異なるストーリーで再構成されたゲーム版『コンスタンティン』。今回はストーリーの前半を一挙に攻略してしまうぞ!

adventure
コンスタンティン
アクションアドベンチャー
マーベラスエンターテイメント
Bits Studios
発売中（4月21日）
7140円（税込）
なし
非対応
15歳以上
13ブロック

地獄のデーモンたちと戦う術を身につけろ!

映画「コンスタンティン」で活躍する、特殊な力を秘めた道具の数々。これらはゲーム中にも登場し、デーモンと戦うための強力な武器となる。ただし、それぞれ性質が異なるため、使いどころを考えないと逆に苦戦してしまうこともある。このページでは、ストーリー前半に登場する武器の特徴、使いどころなどを解説しておく。性質を覚え、出現するデーモンに合わせて使い分けていこう。



←映画に登場した武器がゲームで使用可能。映画を観ておくと、より楽しめる。



←デーモンの種類によって武器を変えることが、デーモン退治のポイントだ!

ウィッチズカース

単発のダメージが高く、使いやすいメインウェポン。動きの速いデーモン、S・ウォーリアーを相手にする場合には、これで確実にダメージを与えるのが得策だ。弾薬は頻繁に補充できるが、大量のデーモンを相手にする際は戦闘途中での弾切れに注意したい。



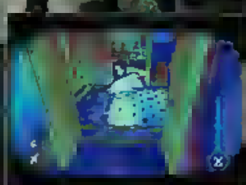
←敵が少数なら、ウィッチズカースが使いやすい。

クルシファイヤー

ステージ3で入手可能な、釘を連射できるマシンガン系の武器。単発のダメージは低いが、連続して当てることで大ダメージを与えられる。動きが単純なバイルリズデーモンの頭部を破壊したり、大量のデーモンを迎え撃つ場合に有効だ。最大の特徴は、使用した釘を回収できること。発射後にトゥルーサイトで周囲を見渡せば、撃ち出した釘を見つけられるはず。弾を節約できるので、メインウェポンとして使っていくのがオススメだ。



←狭い場所や大量のデーモンに対して有効な武器だ。



←トゥルーサイトで撃った釘を見つけることが可能。

ドラゴンブレス

ステージ4で入手できる、火炎放射器のような武器。強力な炎を連続して放射できるが、射程が短いのが難点。まとわりついてくるS・スカウトなど、弱いデーモンが大量に出現する場面で使用するのがいいだろう。弾薬の消費が激しいため、残弾数に注意しよう。



←強力なのだが、使いどころが難しい武器といえる。

聖なるショットガン

ステージ5クリアーで入手できる、強力なショットガン。リロードが長く連射はできないが、単発の威力が大きく、広範囲に攻撃できるため大量のデーモンをまとめて倒すのに有効だ。弾薬が貴重なので、ボスなどの強敵と戦うまでは温存しておくのが賢明だろう。



←非常に強力なので、ボス戦まで弾薬は温存したい。

パージャー

ステージ6で入手できるボウガン。基本的な能力、攻撃力は高くないが、セプラヴァイト（翼の生えたデーモン）に対しては絶大な効果を発揮する。弾速が遅いので、照準が合ったら即撃つこと。なお、放った矢は回収することが可能。トゥルーサイトで確認しよう。



←セプラヴァイトが現れたら、す速く武器を変更。

要注意デーモン対処マニュアル

デーモンには数種類のタイプが存在し、それぞれが特殊な能力を持っている。苦戦を強いられるであろう、要注意デーモンへの対処方法をピックアップしておこう。

バイルリズデーモン

死体に寄生するこのデーモンは、本体を倒さない限り何度でも復活してくる。その対処方法は、頭に攻撃を集中させ、デーモンを追い出すこと。そのあとす速く近づき、格闘でデーモンを破壊するのだ。1体ずつ確実に倒すことを心がけよう。



←頭部を銃で集中攻撃し、デーモンを追い出すのだ。



←飛び出したデーモンにす速く近づき、打撃で破壊!

ハーフブリード

人間に化けているデーモン。人間の姿のままではたいしたダメージを与えることができないため、苦戦は必至。サブウェポンの聖水爆弾を当てることで正体を現わし、効果的にダメージを与えられるようになるぞ。人間を見つけたらトゥルーサイトでデーモンかどうかを見抜き、聖水爆弾で先制攻撃しよう。



インペイラー

強固な皮膚を持ち、巨体で突進してくるデーモン。正面からの攻撃は通じず、背面に見えるコアにだけダメージを与えられる。対処方法としては突進を待ち、突進を避けたら左スティッククリックです速く反転。背面のコアを狙って銃弾を撃ち込もう。耐久力は意外に低いので、落ち着いて戦うべし。



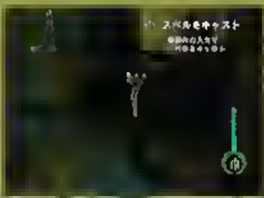
前半ストーリー攻略

基本操作を学べるステージ1から、デーモンたちの攻勢が激しくなるステージ6までを一挙に攻略。基本的に一本道だが、迷ったらストーリー進行チャートを参考にしてもらいたい。アイテムの取り忘れなどに注意。

ヘルブレイザー

地獄へ入りショットガンの部品を見つけろ

悪魔祓いの道具を作る"ビーマン"から、聖なるショットガンの部品を探してくるように依頼を受ける。部屋の隅の水たまりに入り、ゲートウェイのスペルを使って地獄へ向かおう。このステージでは、基本的な操作方法を順に学べる。以降のステージで役立つぞ。



←水たまりに入り、ゲートウェイのスペルを唱えよ！

▼ストーリー進行チャート

❶ ゲートウェイを使い地獄へ
❷ 扉を乗り越え、穴を跳び越えて奥へ
❸ ウィッチズカースを入手
❹ 聖なるショットガンの部品を入手

1 弾薬は忘れずに

部屋の中には、ウィッチズカースの弾薬が置いてある。地獄へ移動するまえに弾薬を補充しておこう。ちなみにビーマンに攻撃すると痛い目にあう。



←暗くて見えにくいが、棚の上に弾薬が置いてある。部屋の中を探索してから進もう。

2 基本操作を学ぼう

地獄を進むと、いたるところで基本操作を教えてくれる。今後のストーリーでも必要になってくるアクションなので、ここでしっかりと覚えておこう。



←段差を上る、穴を飛び越えるなどは重要なアクション。しっかりと身につけておこう。

3 照準を身につけよう

奥へ進むにつれ、デーモンの数が増してくる。一度に複数のデーモンが襲ってくるので、敵にす速く照準を合わせるテクニックを身につけよう。コツとしては、ターゲットの下のほうを狙うと当てやすく、そのまま左右へ動かすことで、ほかのターゲットへもスムーズに狙いをつけることができるぞ。ビルを奥へ進むと、2挺目のウィッチズカースが手に入り、オープニングが始まる。



←デーモンたちは突然出現する。す速く狙いをつけろ。



➡ウィッチズカースを手に入れ、火力アップだ。

4 部品まで走れ！

ウィッチズカースを手に入れると、デーモンに連れられて建物の屋上へ。大量のデーモンに周囲を囲まれる中、奥にショットガンの部品がある。ここではデーモンを倒さなくとも、部品さえ取ってしまえばクリアーとなる。一直線に部品へ向かい、回収するのが得策だ。

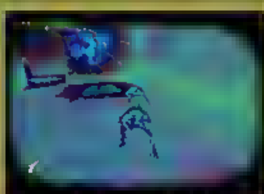


➡腕試しにデーモンを全滅させてみるのもいい。

エルリウのアパート

地上に降りた天使は何を隠していたのか

殺された天使のハーフブリード、"エルリウ"のアパートへ向かい、調査するのがこのステージの目的だ。マップ全体が暗く、デーモンの接近に気づかない場合が多い。暗い場所ではトゥルーサイトを使い、視界を確保しよう。怪しい場所も見逃さないように。



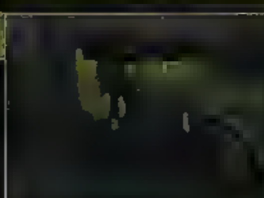
←気づくとデーモンに囲まれているなんてことも。

▼ストーリー進行チャート

❶ 壁を乗り越え駐車場へ
❷ ガレージの屋上へ上がり、裏へ降りる
❸ アパートの中へ入り、隣りの倉庫へ進む
❹ ヘネシーに会い、ストームクロウを覚える
❺ すべてのデーモンを倒し、アパートへのはしごを上る
❻ アパート内を捜索し、浴室でトゥルーサイトを使用。隠し部屋で鍵を入手
❼ 鍵を使いアパート奥へ

2 ガレージを調べよう

駐車場にはいくつものガレージがある。奥のガレージから屋上へ上がるのだが、そのまえにほかのガレージも探索しておこう。半分扉が開いたガレージの奥には、ボーナスカードがあるぞ。



←半開きのシャッターも、屈んで入ることが可能だ。

5 スペルを使って戦え

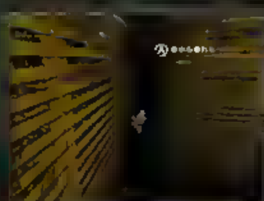
ストームクロウのスペルを習得してから先へ進むと、アパートの下に着く。周囲から出現するデーモンをすべて倒さなければ、先へ進むことはできないぞ。最初に4体のデーモンが出現するので、覚えたてのストームクロウを使って数を減らそう。残りのデーモンは銃を使い、落ち着いて対処するべし。



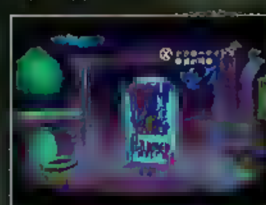
⬆複数のデーモンを確認したら、すかさずストームクロウを唱えるように準備しておこう。

6 アパート内を隅々まで探索しよう

アパートに入ったら、まずは寝室に向かい、トゥルーサイトを使用。すると、奥の壁に隠し部屋のマークが浮かび上がる。奥の壁にある狭いすき間は、壁際でAボタンを押すことで入れるようになるぞ。隠し部屋にはライフフォースを増加する"守護の巻物"があるので、必ず入手しよう。つぎに浴室へ向かい、ここでもトゥルーサイトを使って壁の隠し扉を発見。隠し部屋でアパートの鍵と聖水爆弾を入手したら、開かなかったドアから外へ。外にはハーフブリードがいるので、聖水爆弾を当ててから攻撃を開始するといいだろう。ハーフブリードは、正体を現すと飛び道具を使ってくるので注意が必要だ。



←寝室奥でボタンを押すと、壁のすき間に入れる。



←浴室の隠し扉もトゥルーサイトで見破れる。



➡ライフを増やす"守護の巻物"は必ず取ろう。



➡ハーフブリードに聖水爆弾を当ててから攻撃だ。

エルリウの地下室

エルリウの地下室に隠された何かを捜し出せ

このステージはマップの構造が複雑で、先へ進むためのパズル的な要素も含んでいる。とくに注意したいのは、ポンプ室前の部屋。ところどころ床が抜け落ちるようになっており、地下へ落ちてしまうのだ。地下にはデーモンもいるため、落ちると面倒だぞ。



↓床にヒビが入っている場所に乗ると落ちてしまう。

▼ストーリー進行チャート

❶ 正面の倉庫で"絶叫蟲"を入手
❷ 事務所でエルリウのメモを入手
❸ ポンプ室で作業室の鍵を入手
❹ ゴミ箱を動かし、作業室の中へ入る
❺ クルシファイヤーを入手し、奥の格子から発電室へ
❻ 発電室の鍵を入手し、電源を切る
❼ 奥へ進み、水のポータルから地獄へ
❽ 水のアンプルで地上へ戻る
❾ ボイラー室で"古代の遺物"を入手
❿ バルブを回し、火を止める
⓫ パイルリズデーモン、ほかのデーモンをすべて倒す
⓬ スペル"エクソシズム"を入手
⓭ 倉庫のハーフブリード3体を倒し、箱を動かして奥へ進む
⓮ エルリウのメモに書かれたとおりに文字を押し、サングレ・デ・ディオを入手
⓯ ヴァーミンを倒す

1 絶叫蟲は必ず入手

スタートして正面の部屋の中には、サブウェポン"絶叫蟲"がある。このサブウェポンはボス戦で必要になるので、取り忘れないように注意しよう。



↓絶叫蟲を使用したら、トゥルーサイトを使おう。落ちている絶叫蟲を拾うことができる。

11 パイルリズデーモンに注意

火を止めて先へ進むと、パイルリズデーモンが2体出現する。寄生型のパイルリズデーモンへの対処方法は、記事冒頭（P88）で解説したとおり。クルシファイヤーで頭を狙い、デーモンが飛び出したら近づいて打撃攻撃をくり出そう。対応が遅れると復活してしまうので、す速く行動することが大事だ。



↑クルシファイヤーなら、簡単に頭部を破壊できる。デーモンが飛び出したら近づこう。

14 メモをしっかり覚えよう

"エルリウのメモ"には、封印を解くために必要な魔法文字を踏む順番が書かれている。メモを覚え、順番どおりに床の文字を踏んでいこう。間違うとダメージを受けるので慎重に。



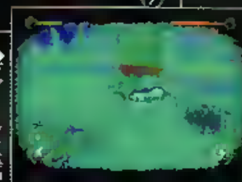
↓メモを確認しながら、正しい順に床の文字を踏もう。

15 強敵！ヴァーミン登場！

封印を解くと、ヴァーミンが出現する。このデーモンを倒すには特定の手順が必要。まずは絶叫蟲を投げて麻痺状態にし、打撃を与える。するとバラバラになるので、ヴァーミンを狙うようにクルシファイヤーで攻撃しよう。これでダメージが与えられるはずだ。クルシファイヤーの釘、絶叫蟲はトゥルーサイトを使うことで何度でも回収できる。絶叫蟲は必ず回収しよう。



↓絶叫蟲で麻痺させてから、近寄って打撃を加える。



→ヴァーミンを集中攻撃。釘と絶叫蟲の回収も忘れずに。

エドワード・クローリー記念図書館

地獄の最上階を目指し、秘本を手に入れろ

図書館の中を進むには地上と地獄を行き来し、数々の仕掛けを解いていかなければならない。図書館内部は迷いやすく、地獄ではあと戻りできない場所もある。進むべき道がわからなくなったり、気になる場所があったら、右の進行チャートで確認してほしい。



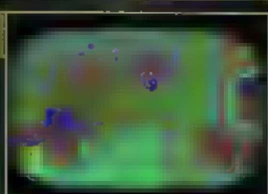
↓秘本を手に入れるには、仕掛けを解く必要がある。

▼ストーリー進行チャート

❶ 2階へ上がり、胸像を落とす
❷ 1階から下へ落ち、ハンガーのスペルを入手
❸ パソコンのある部屋の隠し部屋で、守護の巻物と炎の釘を入手
❹ テーブルを動かし、ガラスを割って水のポータルのある部屋へ
❺ テーブルを扉の前に動かし、地獄へ
❻ 屈んで入れる通路を通り、ドラゴンブレスを入手
❼ 3階に上がり、水のアンプルで地上へ戻る
❽ 隠し部屋で古代の遺物を入手
❾ 奥の部屋で鍵を入手
❿ 鍵で扉を開け、奥のポータルから地獄へ
⓫ エレベーターのフェンスを上る
⓬ ドラゴンを倒す
⓭ 魔族の誕生、聖なるショットガンの部品を入手し、地上へ戻る

3 アイテム取り忘れに注意

2階に上がったら左の扉を開け、奥へ進もう。パソコンの並ぶ部屋でトゥルーサイトを使うと、隠し扉を見つけることができるぞ。隠し部屋には"守護の巻物"があるので入手しておこう。



↓ストーリーには影響しない部屋なので見逃しやすい。

5 地上で動かして地獄へ

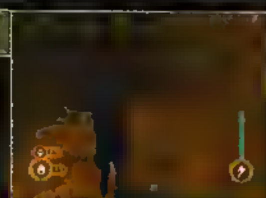
水のポータルから地獄へ向かうのだが、そのままでは扉を越えることはできない。まずは、地上にあるテーブルを扉の前に動かしておこう。この状態で地獄へ入ると、テーブルを踏み台にして扉を越えられる。また、テーブルを割れたガラスの前に動かしておけばボーナスカードなどが手に入るぞ。



↑地上で動かしたテーブルの位置が、地獄で反映される。ほかの場所にも動かしてみよう。

7 1階も見ていこう

3階の水のアンプルで地上に戻るまえに1階を見ておこう。ボーナスカードと、消費アイテムが置いてあるぞ。いつでも戻れる場所だが、見逃しやすいのでさきに取っておくのが得策だ。



↓3階へ向かうまえに、1階へ降りてアイテムを入手。

12 ドラゴンと対決！

穴から頭を出しているドラゴンは、開いた口にしかダメージを与えられない。まずは、照準を大まかな頭の位置（正面より少し上）に合わせておき、左右へ動きながら火の玉を回避。照準が緑になった瞬間だけトリガを引いて、効率よくダメージを与えていこう。使用武器は、ウィッチズカースより高ダメージを与えられるクルシファイヤーがオススメだ。体力が少なくなったら、穴の縁にある回復ボトルを利用。敵が壁を壊す瞬間が、ボトル回収のチャンス。



↓照準の高さを固定したまま左右へ動き、火炎を回避。



→クルシファイヤーが効果的。ボトルは穴の周囲だ。

葬儀場

エルリウの遺体は何を知っているのか？

葬儀場ということで至るところに死体が転がっており、その死体に寄生するバイルリズデーモンが数多く出現する。バイルリズデーモンを一撃で倒せる"エクソシズム"のスペルをつねに用意しておこう。なお、このステージからは"聖なるショットガン"が使えるぞ。



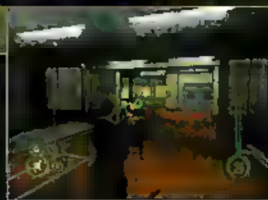
←火葬のデーモンが出現するので周囲に注意しよう。

▼ストーリー進行チャート

1. 奥へ進み、ガラスを割って先へ進む
2. 生存者のいる部屋で、メンテナンス室の鍵を入手
3. メンテナンス室に入り、バルブを回す
4. 火葬室で守護の巻物を入手
5. エレベーターを動かすとインペイラーが出現。倒して2階へ上がる
6. ヘネシーに会い、奥へ
7. 剖検室のパソコンで情報を得る
8. インペイラー2体を倒す
9. 剖検室に入る

1 頭を狙って撃て！

ガラスを破る部屋までは、バイルリズデーモンが数多く出現。複数を相手にする場所では、エクソシズムで処理してから残りを倒しにいこう。頭を狙い、本体が飛び出したら打撃を与えるのだ。



←頭を狙って攻撃すれば、デーモンが飛び出すぞ。

2 ハーフブリードの正体

炎をかわして進むと、部屋に生存者が2名いる。じつは、女のほうは悪魔のハーフブリード。トゥルーサイトで確認し、聖水爆弾をぶつけて正体を暴き出そう。正体を現すと攻撃を仕掛けてくるので、暴れるまえに弾丸を撃ち込んで倒してしまいたい。暴かないでいると、男のほうが殺されてしまう。



↑怖がるふりをしているが、トゥルーサイトで正体はバレバレ。聖水爆弾を当ててやろう。

5 インペイラーを撃退！

エレベーターのボタンを押すと、強力なデーモン、インペイラーが出現する。インペイラーは正面からの攻撃は通用せず、背面の弱点部分にダメージを与えなければならない。離れてインペイラーの突進を待ち、回避したら左スティッククリックで反転。すぐに弱点へ撃ち込もう。聖なるショットガンを活用して大ダメージを与えるべし。



←ボタンを押したらすぐにエレベーターから離れ、突進攻撃を待つ。



➡背後から聖なるショットガンで狙い撃ち。す速く照準を合わせよう。

8 ヘネシーの仇を取れ！

パソコンで情報を得て戻ると、ムービーが始まる。残念なことに、ヘネシーがインペイラーに倒されてしまうのだ。ここでもインペイラーが2体出現する。奥まで行くと2体を相手にすることになるので、手前で1体目を処理しよう。強引な戦法ではあるが、奥まで行き2体を出現させ、ストームクロウのスペルで一掃してしまうのも手だ。



←奥へ行くと2体を相手にすることになる。手前で処理するように。



➡2体を出現させ、ストームクロウでまとめて倒す戦法も有効だぞ。

第13分署

警察署内でデーモンたちの大攻勢が始まる

警察署内では、いままで以上に大量のデーモンが襲い掛かってくる。序盤では無理に突っ込まず、デーモンを確認したら狭い場所まで下がって、迎え撃つように戦っていこう。弾数が厳しいので、弾が回収できるクルシファイヤーをメインに使って戦うようにしたい。



←部屋の中で待ちかまえ入り口に狙いをつけよう。

▼ストーリー進行チャート

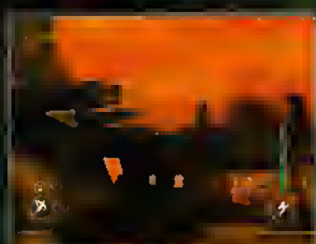
1. 保管室のフェンスを上り、"古代の遺物"を入手
2. 署長室の水のポータルから地獄へ
3. バージャーを入手し、セプラヴァイトをすべて倒す
4. ビヒモスを倒す
5. 地下へ進み、水のアンプルで地上へ戻る
6. 留置所の奥へ進み、シャワー室の鍵を入手
7. シャワー室から地獄へ
8. 3階へ進み、"守護の巻物"と"モーゼの衣"を入手
9. 2階を進み、水のアンプルで地上へ戻る
10. 正面の部屋へ入り、ボタンを押して扉のロックを解除
11. 外へ出てクリアー

3 セプラヴァイトはバージャーで射撃！

地獄へ入ると、そこにはボウガン"バージャー"が置いてある。この武器は翼を持つデーモン、セプラヴァイトに対して絶大な効果を持つ。すぐ外にセプラヴァイトがいるので、さっそくバージャーの威力を体験してみよう。セプラヴァイトは死に際に突進してくるので、撃ったら必ず移動すること。



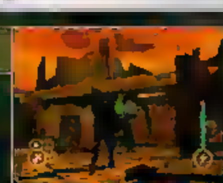
↑セプラヴァイトに対して効果があり、一撃で倒すことができる。撃った矢も回収可能だ。



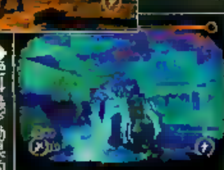
↑セプラヴァイトは死に際に体当たりしてくる。撃ったら横へ動き、突進を回避するように。

4 超強敵！ ビヒモス戦！

ビヒモスの強力な攻撃の中でも、引き寄せからの打撃にはとくに注意。回避できないうえに、瀕死に追い込まれる威力を持っている。ビヒモスは、絶叫蟲を使えば必ず麻痺状態にできる。ショットガンでダメージを与え、近づかれたり引き寄せが始まったら、絶叫蟲を投げて麻痺させよう。絶叫蟲の回収を優先して動くことが重要になるぞ。



←ビヒモスの打撃は強力。離れてショットガンでダメージを与えよう。



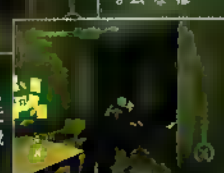
➡絶叫蟲が効果的なので、投げる→拾う→撃つ、のくり返しが安全だ。

6 エクソシズムを2連射

留置所では、4体のバイルリズデーモンが出現する。狭い場所での戦闘となるので、通常の戦いかたでは追い詰められてしまう。す速くエクソシズムのスペルを2回唱え、数を減らしてしまおう。残りのデーモンは、飛び出したところを打撃で撃退すればオーケーだ。倒したら奥へ進み、鍵を入手！



←狭い場所ではまともに戦えない。エクソシズムで数を減らそう。



➡数を減らしたら、頭を狙い撃ち→近寄って打撃、の戦法で対処すべし。

キャンペーン後半戦&マルチプレイ対戦を徹底フォロー!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー

チームの連繋と敵の動きを読み、的確に対応していくことを求められるミッション攻略も今月で大詰め。より難度を増す任務の細かいノウハウと、マルチプレイで役に立つ基礎テクニックについてレクチャーするぞ。

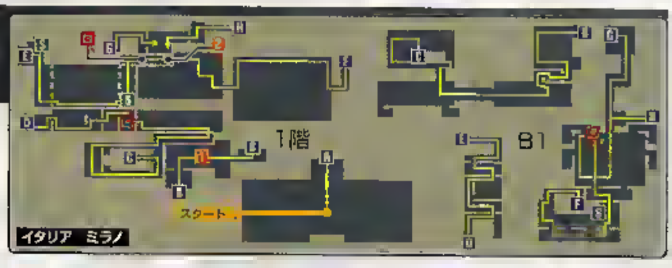
FPS
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー　特殊部隊アクション
ユービーアイソフト　ユービーアイソフト
発売中(3月10日)　5040円[税込]
HDTV(D2)、6.1ch
15歳以上
4ブロック

銃撃戦と隠密任務を制し紛争の脅威から世界を救え!

ミッション後半は敵の攻撃よりもミッションごとに発生する付加条件のせいで難度が上がってくるのが特徴だ。時間制限のあるステージなどでは、いままで以上に的確かつす速い任務の遂行を求められる。敵が多い難所ではスモーク、グレネードを多用することで、極端に被害が減る。使用するポイントを探りながら進むように。

MISSION 06 イタリア―ミラノ 古城奪還

目標
・城へ侵入
・博物館を探索
・地下牢を探索し、人質を救出
・ジリンスキーの身柄を確保



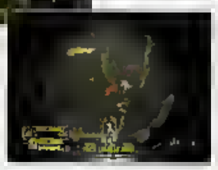
移動中に窓などの高所から敵の援軍を受けることが多いので、スモークを多めに持っていくといいだろう。自分が率先してのぞき込み移動(95ページ)を多用して進んでいき、通過や接近によって敵が現れる場所では部下たちを先行させ、自分は敵が出現しそうなポイントを監視、と使い分けよう。副装備はスモーク、フラッシュ、ブリーチが活躍する。

1 グレネード回避を最優先

城に突入し、右に曲がったところでひとり射殺。そのあと下りの足場に進もうとするとグレネードを投げ込まれるので、一度接近したら全速力で後退すること。下から上がってきた敵を倒したら味方を先行させ、窓から出てくる敵をしとめる。足場を降りるとマップ上Bへの入り口から敵が2～3人飛び出してくるので、部下だけを下に行かせ自分は上から狙撃していくといい。



⬅窓の敵は、左右どちらから出てくるかはランダムなので注意して。



➡Bに突入する際は左をさきに見てから右を掃討していくのが正解。

2 チームの移動ルートが重要

地下牢の捜索が指示される小部屋でまずはセーブし、右の窓から堀の上にいる敵を射殺する。この先に進むと堀の上から敵が大量に出現するので、いくつかスモーク・グレネードを投げて安全を確保しよう。部下は堀の真下に行かせ、自分は中庭中央にあるブロックの手前側に移動する。スモークが十分に広がったら、あとはサーマルビジョンに切り替えて撃っていけばよい。



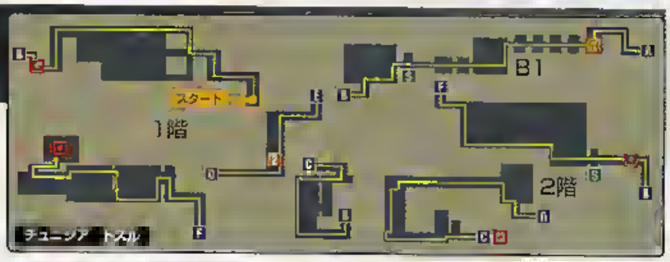
⬅上方はもちろん、左の迷路通路からくる敵兵にも注意を払うこと。



➡サーマルビジョンはこまめに付け外しして煙幕の状況を確認しよう。

MISSION 07 チュニジア―トズル― アジト強襲

目標
・廃墟へ侵入
・聖堂に到達
・神殿を確保
・隠れ家を強襲



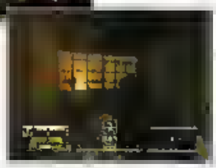
いままでのミッションと違い、パートナーはエディのみのふたりチームとなるので、より慎重な作戦行動を心がけよう。基本は自分がどんどん前に出て敵を倒し、視界の外の敵をエディが発見したらすぐにそちらを援護する、というスタイルがベスト。主武器は射程が長いG3A3を選び、副装備にフラッシュバン、スモークを携帯しておくと楽になるだろう。

1 部下には頼らず左右をフォロー

1のポイントにエディを配置し、自分は左右を確認しながら通路を前進するといい。正面上方の小窓から敵が顔を出すことと、通路の左右から出現する敵に注意したい。エディを通路手前に置いておくことで、多少の援護は望めるが、基本は自分ひとりで進んでいる、と考えたほうがベター。通路の左奥に敵がふたり待ちかまえているので、のぞき込み移動を駆使して処理するように。



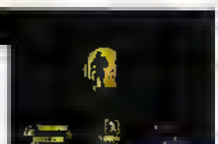
⬅階段を降りてすぐに敵が待ちかまえていることもある。慎重にいこう。



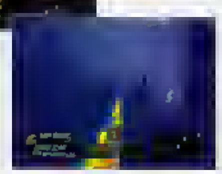
➡通路のくぼみの金網の中も漏らさず確認しておかないと危険だ。

2 相手の影で動きを知ろう

階段を降りて左手に進むルートは、一段高いところが敵の配置ポイントになっている。この場所はライトアップされているため、敵のシルエットが壁に映るので、存在や動きを見ながら動くといい。スモークをいくつか投げ込んで視界をふさぎ、最小限ののぞき込み移動でしとめていこう。なお最初の突入時は必ずグレネードを投げてくるので、いったん引いて対処するように。



⬅このようにシルエットが丸見えだが、狙いがつけにくいのが厳しい。



➡スモークが充満したらエディを先に行かせて自分は援護射撃する。

MISSION 08　ギリシャ－アテネ　時限爆弾解体

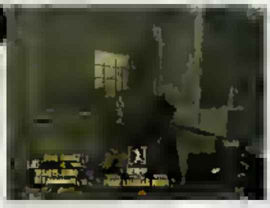
目標
・市場に到達
・廃墟に到達
・爆弾を解体

ミッション開始と同時に敵が時限爆弾を作動させるため、11分という制限時間内でクリアーしなくてはいけない。迅速かつ的確な行動をとるように。ただしマップ自体はさほど広くないため、敵の姿がないときは立ち移動を中心にすれば時間がかなり短縮できる。セーブは2回しかできないので、敵の攻撃がきついと感じたら即座に後退してセーブすること。



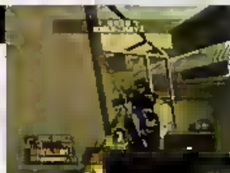
1 最初の曲がり角までは全速

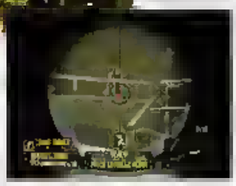
道路の上にかかっている橋に敵がふたり出現し、火炎ビンを投げてくる。だが無視して突っ切っても部下の誰かが撃ってくれるので、ここはダッシュ通過してもいい。ただし曲がり角の直前で敵が飛び出すので移動時を狙って倒したい。このあと、左の奥に敵が固まっており、地上～2階の窓～1階の窓という順番で敵が出現する。3人を倒したら周囲をうかがいつつ前進しよう。


↑牛の像の左にある金網の中に敵がいるので、忘れずに倒しておくこと。

2 上方の敵を漏らさず排除

市場に到着したら、最初の曲がり角ですぐ左手にいる敵をのぞき込みで倒す。そのまま進むとグレネードを投げ込まれるのでいったん後退し、やり過ごしてから右への曲がり角にいるふたりの敵を処理。この直後から高所に敵が出現するので、大きく外周を回るように移動しながらテラスや窓を確認しつつ移動しよう。敵がグレネードを多用するが、ピンの抜ける音にさえ気をつけて行動すればさほど苦労しないエリアだ。


←市場に来てすぐ左が危険地域。グレネードに警戒しつつ移動。


→テラスの上に出る敵は攻撃するまでが遅いので倒すのは楽だ。

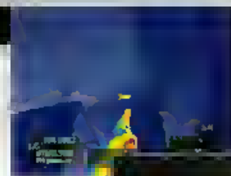
3 敵の奇襲は部下で対処

階段を降りて地上を進むと、後方から襲撃を受けることになる。ここでは道の奥で敵のスモーク・グレネードがたかれるので、そちらに部下を送って自分は階段の横の鉄柵に照準を向けておこう。部下が曲がり角に向かうと鉄柵の奥から2～3人の敵が出現してくるのでこれらを倒し、部下と合流しそのまま次エリアへ。


←まれに鉄柵奥の建物、2階の窓が開いて攻撃してくる場合もある。

4 死角からの射撃に注意

屋内通路の出口から爆弾が置いてある建物へと移動するまえに、出口から見える敵をすべて倒しておきたい。正面にふたり、右側手前に1～2名、右の奥の上方のテラスにもいる場合がある。これらを処理したら建物の入り口へと向かう。内部はかなり入り組んでおり、見えない場所から攻撃されることも多い。そこで手持ちのスモークを均等に投げ込んで室内に充満させてから部下を送りこみ、内部を鎮圧しよう。

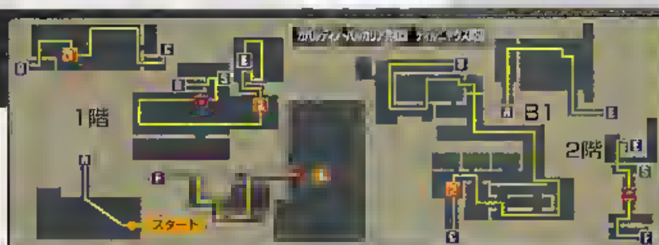

←サーマルビジョンで敵は丸見え。階段の手すりに注意しよう。


→爆弾のある部屋にはグレネードを投げ込んでやるのも一興だ。

MISSION 09　カパルディノ・バルカリア共和国－ティルニヤウズ　輸送列車爆破

目標
・爆弾を設置
・補給列車を爆破
・ヘリを撃墜

再びエディとのふたりチームで行動に。大人数と戦う状況が多いため、弾数と命中精度で信頼できるM16を主武器に使うといいだろう。サブ、アイテムはすべてスモーク・グレネードにするのが本誌のオススメ装備。つねに遮蔽物とスモークを利用して相手から姿を消すことと、狭い部屋への侵入はエディに率先して行かせることがクリアーのポイントだ。



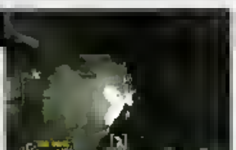
1 遮蔽物間の移動が重要

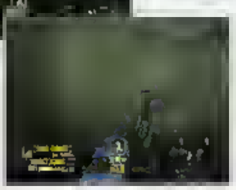
戦車の置いてある広い建物は、戦車の裏にある部屋と左右奥のドラム缶の裏が敵の出現ポイントになる。また、左奥にあるシャッターは一定の敵を倒すと開き、敵の銃撃が始まることを覚えておきたい。このエリアに入るときはスモークを3つほど投げ込むと同時にエディをシャッター横に移動させ、自分はエリア中央のコンテナに隠れながら攻撃を行うのがベストだろう。


↑敵の出現場所に応じて立ち位置を変えるのが生存のポイント。

2 銃撃は曲がり角で回避

ここでは曲がり角に近づくとフラッシュバンを投げてくる。奥のふたつのドアのうち、ひとつはフラッシュバン後に敵が飛び出してくるので必ず倒そう。右の角にいる敵はのぞき込み移動での射撃を使えば安全に倒せる。そのあとの移動に関しては、部屋などはエディが、通路はプレイヤーが先を進んでクリアーしていくのが理想的。エディが持つ近距離での反応速度と攻撃の正確さをうまく活用して先へと進みたい。


←スモークを使えば完全に視界をふさいでから攻撃に移れる。


→移動はエディを先に行かせ違うルートからフォローしよう。

3 友軍ヘリを活用せよ

列車に爆弾を仕掛けるまえに、周囲の建物の窓ガラスをすべて割っておき、敵が隠れていないかチェックしよう。安全を確保したら爆弾を設置。直後に敵が出現するので、Dから来たドア付近に隠れながら敵を倒していく。このとき、ベアが操るヘリがバルカンで攻撃を行うので、その射線の先にいる敵を撃っていくのが確実。ベアが離脱したら列車の外周を回って移動する。


↑上方からの攻撃が多いのでつねに視界は広く保ちながら移動しよう。

4 全弾連射でヘリを撃墜

列車を爆破したあと、再び敵兵たちが攻撃を開始するのでのぞき込んで撃っていこう。ヘリポートまでのドアはすべてエディにズールー・オープン・フラッシュ・クリアを命じて対応すれば問題ない。ヤガノフが乗っているヘリはパイロットシートめがけてメイン武器を連射すれば簡単に落とせるので、ドアを開けるまえにリロードし、一気に全弾を撃ち込もう。さほど難しくなく墜落させることができるぞ。

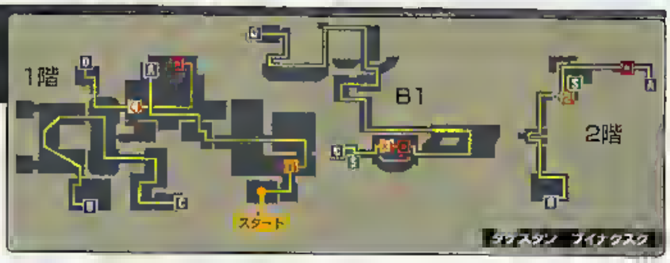

←フラッシュ・クリアのときは、自分が目をやられないように。


→ヘリはズームなしで撃っても十分に墜落させられるので安心。

マップ表記について　A～E マップのつながり　1～5 攻略ポイント　目標　S セーブポイントの目安　進行ルート

MISSION 10 タゲスタン―ブイクナスク ミサイル基地制圧

目標
・ダーティーボムを解除
・人質を救出
・ロケットの発射を阻止



最後のミッションはチームではなく、プレイヤーひとりでの潜入ミッションとなる。味方の援護がないので、いままで以上に周囲の確認と安全の確保が重要となる。隠密ミッションだがサイレンサー付きの武器を使う必要はまったくない。ただし攻撃力とズーム性能は必要になるので、A3G3をメインに、M203RPをサブに装備して出撃するといい。

1 気づかれるまえに射殺

スタートしたら右側に進みつつ、周囲を確認。敵はプレイヤーを発見次第、柱にあるレバーを引いて仲間に知らせ、ダーティーボムを爆破させようとするので、スイッチを入れられるまえに倒しておくのが最低条件となる。小部屋の中にいる敵はふたりの場合とひとりの場合があり、前者はひとりを逃すとボムを起爆されてしまう。グレネード等で確実に倒しておくと安全だろう。


↑この面のみマップ上の敵の配置が光点で示されるので活用されたし。


➡柱にある赤いスイッチに触れるとボムが爆発する。近寄ったら最優先で倒せ。


←室内にいる敵は撃ちもらさないようにグレネードランチャーで焼いてしまおう。

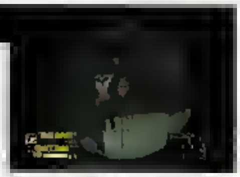
2 ボム解除は火力重視で

小部屋以降はボムに直接触れられる以外は起爆の心配がないので、いつもどおりの戦闘を展開していけばよい。階段を上がるときは壁の横の窓から内部をチェックし、敵に動きがあれば射殺しよう。中に入るドアを開けると、正面のカウンターに敵が待ちかまえているので、ドアを開けると同時に正面へ弾を撃ち込む。あとは部屋の奥にあるボムを監視しつつ室内を掃討しよう。


↑部屋の最奥に敵が潜んでいるので、ダメージを受けないように。

3 人質救出後は即撤退

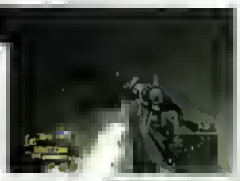
人質は広い部屋の中央に立たされ、それを敵が監視している状況だ。階段を降りてからのぞき込み移動で奥のひとりを倒すのが理想。ただし手前の左側にもうひとりが隠れている場合もあるので、あせって突入しないように。人質を救出すると敵の増援が2階に集まるので、バックダッシュで階段まで戻り、正面と左側の2カ所をクリアーする。そのあとに右手のカーブした通路に移動しながら振り向き、手前2階の窓の中にいる敵を倒せば救出は完了となる。


←敵と人質の距離は離れているので、慎重に進めば盾にされることなく倒せる。


➡救出後の増援をすべて倒すとタイマーが作動し、つぎのエリアに移動できる。

4 ロケット前では焦らず戦闘

最後のエリアまでの制限時間は5分。移動はすべて立ちで行い、ドアや隙間、曲がり角でのぞき込みしていけばムダなく先へと進める。ロケットのある最後のエリアは中央のロケットの左右と、いちばん奥のコントロールルームから敵が大量に出現する。遮蔽物の横にスモークを投げて安全な場所を確保し、順番に倒していこう。とくに階段の上や2階の窓からの銃撃には十分注意を払っておくこと。すべての敵を排除したら1階奥の部屋で発射を解除すべし。


←スモークをつねに絶やさず自分の周囲に張ることが、ライフの減少を減らすコツ。


➡とにかく敵の数が多いので弾切れを起こす場合も。残弾はつねに把握しよう。

キャンペーンをクリアーしたら…… 時間との孤独な戦い"ローンラッシュ"に挑戦！

難易度や協力プレイの有無にかかわらず、キャンペーンモードを最後までクリアーするとカスタムミッションにスペシャルモードである"ローンラッシュ"が追加される。これはプレイヤーひとりだけで制限時間内に設定されたゴールへたどり着けるかを挑戦するという、一風変わったルール。かなりの緊張感を楽しむことができるのだ。

効率よくタイムを加算し、生き延びる

持ち時間は敵の殺害や民間人の救助、爆弾解除などを行うことで加算される仕組み。とくに爆弾はマップごとに設置位置が固定されており、加算時間も大きいので必ず解除したい。なお人質を間違って射殺した場合は任務失敗で即座にゲームオーバーとなるので、銃撃時に注意すること。

テロリスト殺害 +5:00	民間人救出 +15:00
テロリスト拘束 +15:00	爆弾解体 +30:00

弾は外すべからず

このモードのスコアはクリアータイムと自分の残り体力、そして攻撃の命中率が得点に換算される。ハイスコアを目指したいプレイヤーはクリアータイムと命中率向上の両立を目指そう。


←得点画面を見るとこのとおり。武器選びも重要になるぞ。

人質の位置はランダム

時間効率を上げるためにも敵の発見から射殺までの間隔は短いほうがいいが、人質の配置はプレイするごとに変動するので、服装や行動などで敵と味方を区別する瞬時の判断力を問われることになる。敵は固定のタイプと位置や数が変動するタイプがあるので、固定タイプの位置を覚えて効率を上げたい。


➡人質と敵が混じって立っていることもある。非常にタチが悪い。


←マップによっては人質の種類が複数の場合もあり難度が上がる。

クリアーのコツはコレ！

爆弾は"ピッ、ピッ"という断続的な発信音を出しているので、移動中に聞こえたら付近を探して解除するといい。攻撃はメイン武器のみで行い、サブやアイテムはすべてフラッシュバン・グレネードを持っていくといいだろう。通常のグレネードやブリーチ・チャージは危険なので、使わないほうが賢明だ。


←フラッシュバンを使いこなすと安全かつ効率的に先へと進める。

マップ表記について A～E マップのつながり 1～4 攻略ポイント 目標 S セーブポイントの目安 進行ルート

射撃技術同様に知識も重要！　マルチプレイの基本を解説!!

ひとり用のキャンペーンやカスタムミッションで基礎が固まったら，つぎはマルチプレイに移行してみよう。今回はマルチプレイの対戦という面にスポットを当てつつ，基本的なテクニックを学んでいきたい。人間はテロリストより手ごわいぞ！



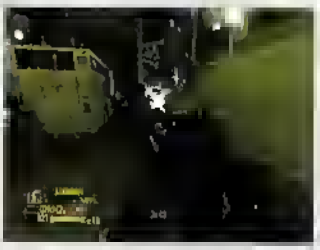
↑まずは死亡数を減らすことが目標になる？

マップの"広さ"を覚えて戦略を立てる

対戦マップは27と膨大な数があり，それぞれ構成や推奨プレイ人数が違う。まずはあらゆる対戦マップを覚えて立ち回りを考えるのが上達の近道といえる。敵の隠れやすい場所を知っておけばグレネードなどであぶりだせるし，マップ構成を把握していれば復活してからプレイヤーを捜しやすい，といいことばかり。まずは自分でロビーを作ってみよう。



↑ほかの参加者がいなくても，ゲームをスタートさせて歩き回ることは可能。



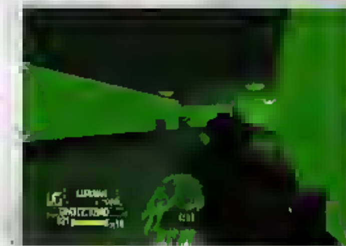
↑戦闘の起こりやすいポイントはマップごとにだいたい決まっているものだ。

参加人数、ルールに応じて動きを変える

チームで戦うのと，個人で戦うのでは大きく動きかたが変わってくる。個人では自分の安全を確保することが最優先になるが，チーム戦では優位をキープするために先んじて敵を減らしたほうが有利になる。このように個人戦とチーム戦でどのように動くべきなのかその違いについて考察していこう。もちろんマップなどで対応をアレンジすることも大事だ。

●個人戦の場合

背後や死角を取られないような移動のため，可能な限り障害物を背にして動く癖をつけたい。また的確な移動中のエイミングとヘッドショットの技術も重要。マップと武器の相性も調べておけばベスト。



↑むやみに動き回らず、的確な移動ルートを構築しておこう。

●チーム戦の場合

敵の位置や武装，状況連絡などの情報をボイスチャットで伝えるなどの連繋をとることで戦略的にチームを機能させることも大事だ。密集しすぎていると爆発物の被害が大きいので配置も考えておきたい。



↑敵の集合しやすいポイントにグレネードを投げていこう。

こんな戦法はいかが!?

敵がある程度の範囲で待ち伏せているキャンペーンと違い，縦横無尽に移動するマルチプレイでは，対戦ならではの戦術や武器が効果を発揮する。ここではチーム戦から個人戦まで応用が利く3つの戦法を紹介するので，ぜひ取り入れてほしい。



↑とくに催涙ガスは対戦ならではのスペシャルウェポンといえる。

地形と狙撃銃で大量キル

対戦では銃撃の方向がわからないサイレンサー付きの狙撃銃，AWコバートが威力を発揮する。高所や遮蔽物のあいだに潜んでヘッドショットを狙っていけば，かなりのキル数を稼ぐことができる。チーム戦時は護衛を置くことも忘れずに。



↑破壊力が弱いので的確な照準が必要となる。

デザートイーグルでガチンコ近接戦闘

サブウェポンの中でももっとも威力が高いハンドガン，デザートイーグルは当てさえすれば絶命必至の恐るべき武器だ。敵が至近距離にいるときは，この武器に切り替えて連射すればかなりの効果を発揮する。一度試してみるといいぞ。



↑メインをリロードするよりよほど効果的。

視界を奪って安全に排除

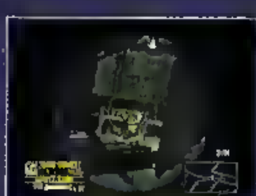
催涙ガスは長時間効果が続き，ガスマスクを着用していない敵の視界を大きくゆがませる。移動ルートに投げ込んでおくことで攻撃を封じることはもちろん，足止めしてつぎの攻め手へとつなぐこともできる，攻防一体の武器なのだ。



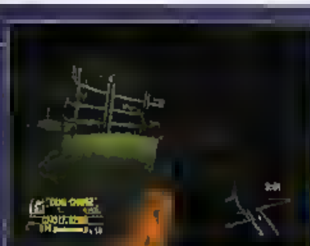
↑味方はガスマスクを忘れずにつけておこう。

必修　のぞき込み移動を活用せよ

キャンペーン，マルチプレイの両方で活躍する基本アクション"のぞき込み"。自分の体を隠すことで攻撃判定を減らし，左スティックを倒すなどしてすばやく隠れることもできるテクニックだが，左右へののぞき込み中に小さく左スティックを倒すことで，のぞき込みを維持したまま移動することができる。この動きのメリットは曲がり角や遮蔽物に完全に隠れた状態からのぞき込みで動けるので，もっとも安全な状態で射撃に移れるということ。移動が小さいので照準の範囲を大きくとりながら動けるという効果も見逃せない。まずは練習だ！



↑途中から大きく倒せばすぐに隠れられる。



まずは隠れて傾ける

のぞき込みはふつうに効果的だが，のぞき込みを始めるポジションによっては上半身がはみ出しすぎて狙い撃ちされる可能性がある。そこでまず体を傾けて……。

そのまま横へ回り込め

姿勢を維持したまま小さく左スティックを倒すと，体勢をナナメにしたままこっそりと動ける，というわけ。これで銃を撃てば被弾のリスクは最小限に抑えられる。



エックス攻略 X capture

難関の最終ミッションを完全攻略！

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

クローントルーパーの精鋭部隊、デルタ小隊を待つキャンペーンモード最終章、キャッシークを徹底攻略！　これまで鍛え上げてきた戦闘術を駆使してクリアーを目指せ!!

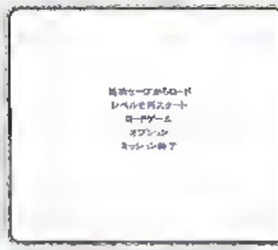
SPEC FPS

スターウォーズ リパブリックコマンド	シューティング
エレクトロニック・アーツ	LucasArts
発売中(2月17日)	7140円(税込)
HDTV, 5.1ch	
OP DL VC SR　対象年齢 12歳以上	
17ブロック以上	―

キャンペーン攻略 PART.3
キャッシーク編

ウーキーたちの故郷、キャッシークから届いた救援要請。奴隷商人トランドーシャンの拠点を探索して、その背後に隠れた分離主義者を補足せよ！

キャンペーンモードの大詰めとなるキャッシークは，6つのエリアで構成された上級シナリオ。なかでもシナリオ終盤は，これまで登場した手強いエネミーたちが物量で攻めてくる難所の連続。こまめなセーブをこころがけて，あきらめずにリトライをくり返して完全クリアーを目指せ!!


➡自動セーブの間隔が長く，全滅で戻されてしまうことも……。

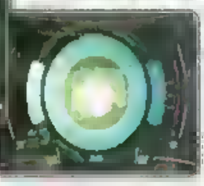
AREA1：THE RESCUE OF TARFFUL
ターフルを救え

密林に隠された奴隷キャンプを強襲して、ウーキーたちのリーダー・ターフルの解放がエリア1の任務。複雑な地形と隠れた敵部隊に注意してミッションを遂行せよ！

SCENE1～2　頭上の敵には要注意！

シーン1では，キャンプ広場の右手前にあるロケットターレットを狙撃アタッチメントで確保。キャンプに侵入したあとは，手早く壁を破壊してクリアーだ。シーン2は頭上に設置されたサーチライトに要注意。これを破壊しておかないと，敵部隊の攻撃が激しくなってしまうぞ!!


⬆頭上の敵部隊を放っておくと危険なので要迎撃。


⬇サーチライトを発見したら優先的に破壊しよう。

SCENE3～4　強敵を撃破して進め！

シーン3は，ヘビーアサルト・マーシナリーの出現ポイントに注意！　1体目はスタート直後，2体目はウーキーを救出した直後に出現する。シーン4で待ち受けるマグナガード×2体との戦闘中は，ターフルが倒されるとゲームオーバーになので，即座に接近して割り込むこと。


⬆フラッシュ・デトネーターで視界を奪えば楽勝。


⬇ターフルが絡まれたら接近でターゲットを取る。

AREA1：ミッションチャート

SCENE1：ターフルを救え
1　奴隷商人のキャンプを捜せ
2　奴隷商人のキャンプへ侵入せよ
3　メンテナンスハッチを破壊せよ
4　奴隷商人のキャンプに入れ

SCENE2：一触即発
1　着陸パッドを確保せよ
2　拘留センターを見つけ出せ
3　到着した船を確認せよ
4　拘留センターを見つけ出せ

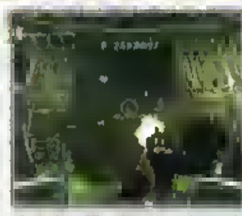
SCENE3：不意打ち
1　拘留センターを突破せよ
2　囚われたウーキーたちを解放しろ
3　ターフルを見つけ出せ

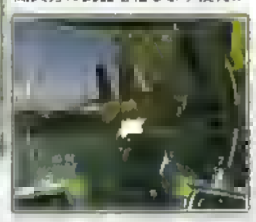
SCENE4：護衛
1　ターフルを救出せよ
2　グリーヴァスの存在を確認せよ
3　ターフルを救出せよ
4　ターフルを守れ

AREA2へ移動

ENEMY FILE 01　グリーヴァス・マグナガード

グリーヴァス将軍の護衛ドロイド。近距離時は電撃スタッフ，遠距離時はミサイルと強力な武装を備えているうえに，移動速度まで速い厄介なエネミーだ。基本的な撃退方法としては，ECデトネーターで足止めをしての対装甲アタッチメントが有効。デトネーターは，ジャンプ後の着地際や他メンバーとの接近戦中に狙うこと。自分が狙われている場合はダメージに覚悟して投げよう。


⬆高台に張り付いたあとは，ミサイルが飛んでくるので注意！


⬇ECデトネーターで足を止めて高火力の武器を惜しまず使え!!

AREA2：OBLITERATE THE OUTPOST 哨戒を越えて

グリーヴァス将軍の存在が確認されたことで、分離主義勢力のキャッシーク介入が判明。分離主義者たちの前線基地を見つけだし、その補給経路を絶つことが最優先だ。

SCENE1 地雷を活用して撃退！

斥候部隊を倒して進むと、陣地の入り口に地雷4つが仕掛けられたポイントに到着。ここではいちばん手前の地雷だけ解除すれば、その場に待機しているだけで敵部隊が地雷を踏んで全滅する。ドロイド部隊が待ち受ける壁壕では、高台に設置されたロケットターレットに注意すること。



ターレットは忘れずライフルで狙撃!!
←設置されたロケットターレットに気づかないと、小隊が全滅することも。ターレットを見つけたら優先的に狙撃して確保すること。

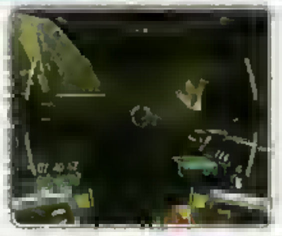
AREA2：ミッションチャート

- **SCENE1：哨戒を越えて**
  1. トランドーシャンの施設を見つけろ
  2. 周辺防御を突破せよ
  3. 防御陣地を突破せよ
  4. トランドーシャンの施設に潜入せよ
- **SCENE2：中枢へと**
  1. 着陸パッドを破壊せよ
  2. 引き続き下層へ進め
- **SCENE3：致命的な一撃**
  1. 補給物資を破壊せよ
  2. 物資倉庫を破壊せよ
  3. 着陸パッドエリアへ侵入せよ
  4. 着陸パッドを破壊せよ
- **AREA3へ移動**

SCENE2 焦らずに拠点とコンソールを確保

スタート直後、左手前の死角にロケットターレットが設置されているので要注意！　ターレット確保後、スーパー・バトル・ドロイドが攻めてくるので狙撃アタッチメントで迎撃すること。

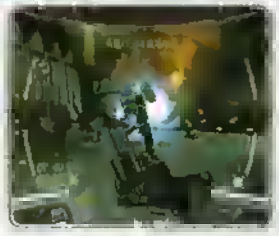
地雷+ドロイデカの出現ポイントでは、手前のコンソールを操作。これで地雷が起動して無傷で全滅できるぞ！



←コンソール操作で地雷が起動させてドロイデカを倒せ!!

SCENE3 手強い敵には囮作戦を使って対処

まず、スーパー・バトル・ドロイドの出現ポイントでは、左脇道にロケットターレットが設置されているので要注意！　ディスペンサーの設置ポイントでは、す速くメンバーに爆弾設置の指示を出してECデトネーターなどで援護。スパイダー・ドロイド戦も同様に自分が囮となって指示を遂行させよう。



←スパイダー・ドロイドはコンソール操作だけで倒せる。

AREA3：THE BRIDGE AT KACHIRO カチーロ橋

分離主義者のデータを解析した結果、補給経路の動脈がカチーロ橋と判明した。デルタ小隊は橋の中間ポイントまで進み、分離主義者が送り込んだ部隊の進路を阻め！

SCENE1～4 ターレット確保が最優先

シーン1では、援護ポイントにメンバーを配置＆援護していれば進路クリアー。続くシーン2も狙撃ポイントを確保して進んでいけば、これといった大きな問題はなし。広場出口で敵部隊の増援を止めるには、近くに落ちているウーキーロケットランチャーで枝を撃ち落とせばいい。

シーン3のスタート直後は、地雷がふたつあるので要注意。地雷原を抜けたあとの広場では、手前の狙撃ポイントから援護して左奥のターレットを確保。防衛ラインを爆破して進むと、通路にヘビーアサルト・マーシナリーが出現するぞ。

シーン4については、フィールドこそ広いがとくに障害となる場所はない。焦らずにトランドーシャン部隊をせん滅しながら進んでいこう。



↑ターゲットマークを撃てば枝を落とせる。



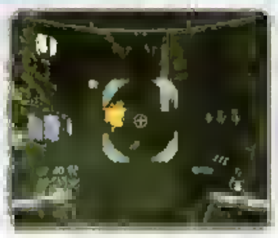
↓暗視モード中に地雷原を通るので要注意！

AREA3：ミッションチャート

- **SCENE1：カチーロ橋**
  1. 中央部の橋まで進行せよ
- **SCENE2：前線**
  1. 中央部の橋まで進行せよ
  2. トランドーシャンの攻撃を退けろ
- **SCENE3：ガントレット**
  1. 中央部の橋まで進行せよ
- **SCENE4：回り道**
  1. 中央部の橋まで進行せよ
- **SCENE5：遠い橋**
  1. 中央部の橋を確保せよ
  2. 中央部の橋に爆薬をセットしろ
  3. 指定ポイントへ向かえ
  4. 燃料ラインを破壊せよ
- **AREA4へ移動**

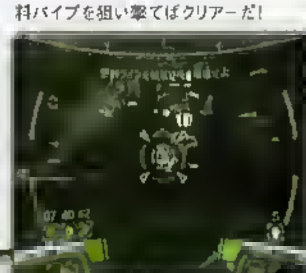
SCENE5 ドロイドをせん滅して進め！

まず手前の狙撃ポイントを確保し、展開中のドロイド部隊を制圧。そのまま奥のターレットをドロイドが操作しなくなるまで狙撃して確保する。ターレット確保後は、ディスペンサーを右→左の順番で爆破。スパイダー・ドロイド戦では、自分が囮となって動き、メンバーに攻撃させよう。



←対装甲の援護を止めさせてから左側ディスペンサーへ。

↓ドロイデカを倒して進み、窓から燃料パイプを狙い撃てばクリアーだ！

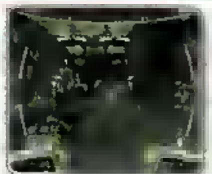


AREA4：THE WOOKIEE RESISTANCE
ウーキーのレジスタンス

業を煮やした分離主義勢力との戦闘が激化。デルタ小隊は勇敢な戦士ターフルの助力を受けて、敵部隊の補給資材を奪取。拡大した分離主義勢力の進行を食い止めろ！

SCENE1～2 激戦に備えて弾薬補充

トランドーシャンの傭兵部隊やドロイデカが出現するが，ここまで来たプレイヤーなら問題ないハズ。障害物が多い各所の広場では，デトネーターを投げる投擲兵が厄介な存在。無計画に突き進むと被害を被るので，投擲の範囲外から狙撃アタッチメントで狙い撃ちして進路を確保しよう。



⬆狙撃ポイントを確保しながら進めば大きな問題なし。



⬅障害物の陰に隠れた投擲兵は狙撃で排除。うまくメンバーの進路を確保して進むこと。

SCENE3 オブジェクトを有効活用して進め！

シーン1～2同様に，トランドーシャンの傭兵部隊がデルタ小隊の行く手を阻む。シーン3ではスーパー・バトル・ドロイドが要所に配置されているものの，メンバーを狙撃ポイントに配置した状態であればとくに問題なし。対装甲アタッチメントも補充可能なので，手早く破壊して先へと進んでいくこと。

さて，道中ホールではトランドーシャンが四方から強襲を仕掛けてくるので，中央の狙撃ポイントを確保しつつメンバーを援護。ホールの制圧が終了したあとは，ターフルと合流してつぎのシーンに進める。





⬇メンバーに狙撃指示を出して，自分も狙撃アタッチメントに切り替えて狙撃メインで迎撃していくといい。

⬆弾薬を節約する意味でも爆発オブジェクトは重要な存在。自分が巻き込まれないように予め破壊！

SCENE5 弾薬を惜しまず総力戦に挑め！

ターフルの護衛に加えて，積荷デッキBの弾薬物資に仕掛けられた爆発コードの解除がシーン5のミッション内容。とはいえ，すべての物資を確保する必要はなく，手近なもの以外は無視してもかまわない。

さて，積荷デッキBまでの続く通路は，これまでどおりに狙撃ポイントを確保して進めばオーケー。積荷デッキBの戦闘では，手前の物資に仕掛けられた爆破コードの解除を指示。ターレットはウーキーorターフルが操作するので，メンバーに狙撃ポイントを指示してディスペンサーを破壊すればクリアーだ。





⬇爆薬を仕掛けにいくと，ジオノーシアン・エリートが出現。シールドに注意して爆薬を仕掛けよう。

⬆物資は入り口側のふたつを確保。残りの物資は無視して，す速くディスペンサーを破壊していきたい。

SCENE4 ターフルを守って拠点を確保しろ！

スタート直後のディスペンサー×2基は，ドロイド・ディスペンサーをあとまわしにして，スーパー・バトル・ドロイド・ディスペンサーを破壊。積荷デッキAへの道中では，狙撃ポイントを確保しながら進めば，これといった問題もなく突破していける。

積荷デッキAでは，手前の狙撃ポイント×2と左奥のターレットを確保。制圧後は物資前面の狙撃ポイント＆ターレットにメンバーを配置。コンソールを操作後は，新たに出現したスーパー・バトル・ドロイド・ディスペンサーを破壊して先へ進んでいく。





⬇弾薬は積荷デッキで入手可能なので，惜しまずに使用。ECデトネーター＆対装甲共に補充できる。

⬆このシーンもターフルを倒されるとゲームオーバーだが，大人しく付いてくるので問題はない。

SCENE6 コンソール操作で増援を止めろ！

スタート直後のホールでは，突入と同時に左右のスーパー・バトル・ドロイドを対装甲アタッチメントで破壊。あとは狙撃ポイントを確保して，残りのスーパー・バトル・ドロイドを撃退していく。1階フロアの敵部隊を全滅と同時に，2階フロアのハッチから狙撃兵が出現。2階突き当たりに開閉コンソールがあるので，す速くそこを目指すこと。

ウーキーとの合流地点では，マグナガード×2体が出現。弾薬は豊富にあるので，ECデトネーター＋対装甲アタッチメントを惜しまずに使って倒そう。





⬇マグナガード戦は，狙撃指示を出しておくと楽。メンバーとの接近戦中にデトネーターを投げよう。

⬆2階コンソールを操作するまえに，右側のハッチへと出現した狙撃兵を忘れずに倒しておくこと。

AREA4：ミッションチャート

SCENE1：ウーキーのレジスタンス
1. 橋の先端まで進行せよ

SCENE2：敵戦線の背後に
1. つぎのセクターへ進め

SCENE3：V.I.W.
1. ターフルを見つけろ
2. ターフルを端末へ誘導せよ

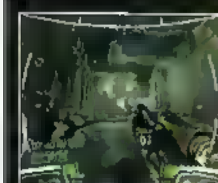
SCENE4：慎重に狙え
1. ターフルを合流地点へ誘導せよ
2. 積荷デッキAに進め
3. 弾薬コンテナを破壊せよ
4. 弾薬コンテナを守れ

SCENE5：生身の兵器
1. 積荷デッキBに進め
2. 積荷デッキBを確保せよ
3. 爆薬を解除せよ
4. 積荷デッキを確保せよ
5. ウーキーとの合流地点へ向かえ

SCENE6：抵抗の末路
1. 合流地点でウーキーと合流せよ

AREA5へ移動

入手可能な追加武装

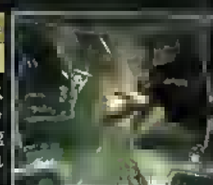


ウーキーボウキャスター 弾数 12 弾装 2

⬅ドロイドに対して，感電効果を与えられるボウキャスター。溜め撃ち＆ズーム狙撃が可能で，壁などに当たると反射する。

ウーキーロケットランチャー 弾数 5 弾装 1

➡ゲーム中で最大クラスの破壊力を持ったロケットランチャー。リロード速度は極端に遅いが，それを補うだけの威力あり。

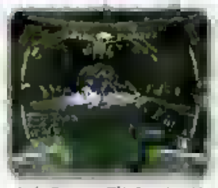


AREA5：SEARCH AND DESTROY サーチ・アンド・デストロイ

激しさを増す両者の戦闘は、分離主義勢力が誇る精鋭部隊と全面的な総力戦に突入！　これまでに登場した凶悪なエネミー群を撃破して、与えられた任務を遂行せよ!!

SCENE1　ドロイド部隊をせん滅して進め！

このシーンの戦闘では、対装甲アタッチメントが主力。スパイダー・ドロイドとの戦闘は、2戦ともメンバーに狙撃&援護指示を出せば問題なし。ディスペンサー×2については、手早くスーパー・バトル・ドロイド・ディスペンサーに爆薬を仕掛けて破壊しないとキツイ展開になる。



↑自分のECデトネーターはディスペンサー戦用に温存。



↑ディスペンサー戦では、ドロイデカを優先的に破壊。デトネーターは時間稼ぎに使用。

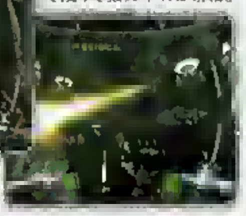
SCENE2　有効武器を温存せよ!?

ヘビーアサルト・マーシナリー×5体との連戦からスタート。フラッシュ・デトネーターは、対ヘビーアサルト・マーシナリー戦以外で使わずに温存すること。道中は入手したヘビーリピーターだけでトランドーシャンを掃討しながら進んでいける。

コンソールα・βでは、ジオノーシアン・エリートが無限に沸き続ける。とはいえ、狙撃ポイントを確保した状態なら操作時間中に倒されることはない。



↑デトネーターがないと、難易度はグッと高くなる。



↓ひとりを操作に向かわせて残りで援護すれば余裕。

SCENE3　動きを止めてせん滅！

シーン3の道中は、スーパー・バトル・ドロイドとドロイデカが大量に出現。ECデトネーターはディスペンサー破壊時の時間稼ぎに使い、狙撃&対装甲アタッチを最大限に活用して先へと進んでいきたい。

ハンガーに到着するとマグナガード×3体との戦闘になるが、ここはメンバーをターレットに配置すれば問題なし。エレベーターまでの道のりは長いが、焦らずに進んでいけば問題なくクリアーできるハズだ。



↑マグナガードは囮役を使えば簡単に足止め可能。



↓エレベーター前の戦闘はタンクを壊せば楽勝だ。

AREA5：ミッションチャート

SCENE1：サーチ・アンド・デストロイ

1. 分離主義者のクルーザーを捜せ
2. ハンガーを確保せよ
3. 空の燃料タンクを破壊せよ
4. 分離主義者のクルーザーを捜せ

SCENE2：要塞の中で

1. 庭を確保せよ
2. コンソールαを見つけろ
3. コンソールαへ侵入せよ
4. コンソールβを見つけろ
5. コンソールβへ侵入せよ
6. 分離主義者のクルーザーを捜せ

SCENE3：上へ進め

1. ハンガーを確保せよ
2. エレベーターを探して確保せよ

AREA6へ移動

AREA6：THE FINAL STRIKE 最後の攻撃

最終ミッションとなるのは、ベイ上部に設置された対空ターレットの確保。最終決戦を乗り切り、グリーヴァス将軍が乗ったクルーザーをミサイル砲塔で撃破せよ！

SCENE1　最終ラインを全力で突破せよ！

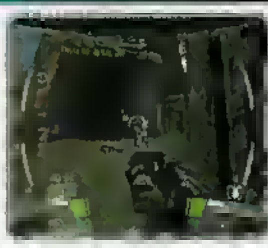
いきなりのスパイダー・ドロイド&マグナガード戦では、スパイダー・ドロイドを集中攻撃して破壊。これで扉前にスーパー・バトル・ドロイド&ドロイデカが出現するので、ECデトネーターで応戦する。メンバーがマグナガードなどに倒された場合は、速やかに復帰させてターゲットを分散すること。



↑弾薬は補充可能なので、惜しまずに使って速攻で破壊！

SCENE2　破壊目標を優先して集中攻撃！

デルタ70が抜けたあとは、ジオノーシアン&マグナガードとの戦闘。これに手間取っていると、奥の扉から入ってきたスーパー・バトル・ドロイドから集中砲火を受ける。メンバーを中央の狙撃ポイントに配置したあとは、マグナガードに攻撃を集中。ECデトネーターもフル活用して制圧していきたい。



↑狙撃ポイントの確保後は、さきにマグナガードを倒す。

SCENE3　弾薬を惜しまず敵に撃ち込め！

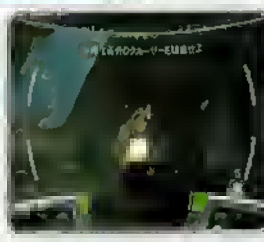
デルタ40が抜けたあとは、デルタ62とふたりだけでスパイダー・ドロイド×2体を倒すハメに。ここまでロケットランチャーを温存してあれば、対装甲アタッチメント+ランチャーで1戦目は速攻で撃破可能。戦闘中は投擲ポイントに配置したデルタ62が、ジオノーシアンに倒されないように援護しよう。



↑自分が囮役になり、メンバーの投擲をフォローしていく。

SCENE4　担当ターレットを目指し進め！

デルタ62と別れたあとは、ジオノーシアンの巣を抜けて対空ターレットを目指す。ここは基本的にジオノーシアンとドローンのみなので、倒しながら慎重に進んでいけば問題なし。ターレットに到着したあとは、標的に合わせてクルーザーを攻撃&破壊できれば…、キャンペーンモードのクリアーだ！



↑残った弾薬をすべて使えば、安全&確実に進んでいける。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をお届け！

海外ゲームMANIAX

Vol.31

E3目前ということもあり、海外では新作ラッシュ。春のせいか、毎日眠くてしょうがないってキミも、これで眠気なんか吹っ飛ばせ！

海外タイトル新着情報

「何もしたくな〜い」なんて気だるくなってる人も多そうなこの季節、今回は5月病対策特集。ホラーでドキドキしたり、モータースポーツでストレス解消。さらにライバルを罠に陥れてほくそえんだり、ブロック遊びで想像力を刺激すればアラ不思議、明日への活力が沸いてくる！

そのほかの新作タイトル（4月18日現在）

- ●Close Combat: First to Fight（発売：2K Games　開発：Destineer）
- ●Dead to Rights Ⅱ（発売：Namco / Electronic Arts　開発：Namco）
- ●Jade Empire（発売：Microsoft　開発：BioWare）
- ●Midnight Club 3: DUB Edition（発売・開発：Rockstar Games）
- ●Unreal Championship 2: The Liandri Conflict（発売：Midway　開発：Epic Games）



ドゥーム３

DOOM 3

発売：Activision　開発：Vicarious Visions　リージョンフリー　アジア版あり

闇から襲われる恐怖！ 伝説のFPSついに降臨!!

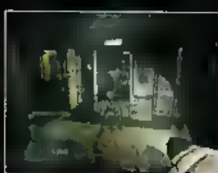
FPSの始祖『DOOM』シリーズの最新作がPCより移植！ 舞台は近未来の火星基地。プレイヤーは一兵士となり、ライトを手に基地内を探索しながら異世界の魔物に立ち向かう。『ULTIMATE DOOM』と『DOOM 2』の2本をオマケとして収録した"コレクターズエディション"もあり。



⬆前作までとは異なり、完全にホラーなFPS。グロい敵も多いので心の準備を！



⬅道中で拾うPDAの情報をもとに謎を解いていく。



⬅ごく序盤ではロボットが戦闘に加勢してくれることも。わりと頼りになるナイスなやつ。

最上級の映像表現を存分に堪能せよ

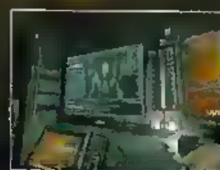
最大の魅力は、PC版ゆずりの映像美。とくに"影"の表現にこだわりが見られ、たとえば暗闇で銃を使った場合、そのマズルフラッシュで一瞬だけ敵の影が背後に大きく映し出されたりする。恐怖が静かに演出されるのだ。



⬆ライトは武器と併用不可。す速く反撃できないシステムが緊張感を増大させる。



⬅舞台の大半は暗闇。闇から急に敵が現れる。お化け屋敷的な怖さも。



⬅背景にも注目！ かなり解像度が高く、モニターに映る映像なども美しく表現。

協力プレイはXboxの特権

PC版と同じく、マルチプレイにも対応。ただし、協力プレイを楽しめるのはXbox版のみ。すでにPC版をプレイ済のファンも、新たな楽しみがあるはず。



⬅ひとりでは倒すのに苦労する巨大なクリーチャーも、協力プレイなら楽勝？



レゴ スターウォーズ ザ ビデオゲーム

LEGO Star Wars: The Video Game

発売：Eidos Interactive　開発：Traveller's Tales　北米版

映画鑑賞まえの予習にバッチリ!?

レゴブロックの『スター・ウォーズ』キャラが所狭しと暴れまわる！ 映画版『EPISODE Ⅰ』〜『Ⅲ』までが舞台。オビ＝ワン・ケノービやヨーダといった30種類以上のキャラを操ってライトセイバーを振るえ！





⬅クワイ＝ガン・ジンもすっかりかわいらしく。



⬆⬅名シーンも（レゴで）完全再現。メカもレゴで描くという凝りようだ。



スパイ アンド スパイ

Spy vs. Spy

発売：Global Star　開発：Vicious Cycle　北米版

相手をワナにはめる快感！

ファミコン時代のカルトな名作『Spy vs. Spy』が21世紀に3Dで復活！ フィールドに爆発物などのワナを仕掛けて相手の足をひっぱり、誰よりも早く極秘書類を奪還せよ！ 画面分割やLiveでの対戦も可能だ。





⬅今度は宇宙でだまし合い！ ステージも豊富。



⬆⬅相手の裏をかくことが本作の醍醐味。熱くなりすぎてケンカしないように！

緊急企画

海の向こうはシーズン到来!? オフロードモータースポーツ特集!

日本ではいまいち馴染みの薄いオフロードモータースポーツだけど、本場海外ではその地位をしっかりと築いている。で、海の向こうではそろそろオンシーズンのようで、Xboxでもソレ系のゲームがプチラッシュ。ここでは、時に豪快に、時にアクロバティックに荒れ地を舞う、オフロードモータースポーツのゲームを大紹介っ!

MX World Tour Featuring Jamie Little 北米版

エムエックス ワールドツアー フィーチャリング ジェミー・リトル 発売:Crave





↑➡最大12人のライダーでレースを行う。画面分割で4人までの同時プレイも可能だ。

実況に首ったけ

有名アナウンサーのジェミー・リトルが実況を担当するモトクロスゲーム。バイクやライダーを好きなようにカスタマイズし、30以上の競技を勝ち抜いていこう。巨大なジャンプ台ほか、モトクロスの醍醐味とも言える激しいアイテムを華麗に攻略し、栄冠の優勝を手にすることができるか?

MX vs. ATV Unleashed 北米版 リージョンフリー

エムエックス バーサス エーティーヴィー アンリーシュット 発売:THQ





↑➡モトクロスだけじゃ物足りない、という人はコレ。とっつきやすさはいちばんかも?

二輪と四輪、どっちが速い?

モトクロス以外にも、四輪バギー(ATV)や超デカいタイヤを持つモンスタートラックまで登場する、いわばオフロードモータースポーツの異種格闘技戦。実名ライダーが多数登場するのが特徴で、Xbox Liveでは最大6人までマルチプレイが楽しめる。リージョンフリーなのもうれしいところ。

MX Unleashed 北米版 リージョンフリー

エムエックス アンリーシュット 発売:THQ





↑➡オーソドックスな作りだが、ミニゲームなど長く遊べそうな要素はけっこうある。

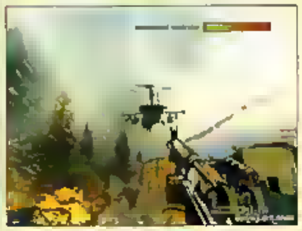
オーソドックスこそ王道なり!

こちらはモトクロスオンリーでちょっと古め。とはいえ、通常のレースはもちろん、ヘリコプターなどとレースを行うミニゲームや、チャンピオンシップを戦い抜くキャリアなど、ゲームモードは豊富に用意されている。ちなみに発売元のTHQは、モトクロスレースのスポンサーでもある。



メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか?

今月は新作が豊富です! なかでも『DOOM3』、『Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory』、『TimeSplitters: Future Perfect』の3本がダントツですね。とくにシリーズ3作目となる『TimeSplitters』はマルチプレイが好評で、友だちどうしでいっしょに購入して遊ぶ人が多いようです。『Tom Clancy's Ghost Recon 2』もまだまだ人気で、つねに売り切れ状態が続いています。変わったところでは、アジア発のアクション『Hello Kitty Mission Rescue』でしょうか。中国語のゲームなのですが、Xbox本体の言語設定を日本語にすればふつうに日本語で遊べます。ホラー系3人称視点アクション『Cold Fear』もおもしろいですよ。某『バ○オ』にそっくりですが(笑)。(4/13取材)

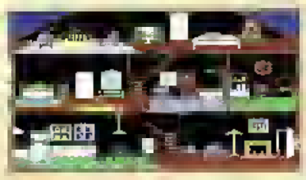


↑権利の事情で今作はEAから発売される『TimeSplitters: Future Perfect』。

Xboxほか海外ゲームの聖地!
メッセサンオーカオス館
所在地:東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル アクティビジョン Activision

米国で5指に入るほど巨大なゲームディベロッパー。元Atariのプログラマーたちが集まって1979年に設立した、世界で最初のサードパーティーでもある。以降、Atari2600などでソフトを多数発売、『Pitfall』シリーズや『River Raid』などが大ヒット。1987年には『Zork』で有名なInfocomと吸収合併し、順調に成長する。Windows95以降は、『DOOM』『Quake』(ともにid software開発)といったおなじみの名作を次々とリリース、現在に至る。



↑観察系ゲームの元祖とも言える『Little Computer People』。

海外ゲーム投稿団

●今年もE3が近づいてきましたね。次世代Xboxで出る海外ゲームの情報が発表されたら、光の速さでレポートをお願いします!
(東京都 焼肉三太夫)

●最近、海外ゲームのおもしろさに開眼しました。『Project:Snowblind』最高! 今度、新作だけではなく、過去の定番ソフトも紹介してください。
(北海道 わかば守護神)



兵庫県 尻女石

←なんと大胆なアングル。「BMX XXX」の日本発売はどうかなぁ……。

ご注意! 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー」版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く、とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく! すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカと悪口



Ryan Payton

「Trash Talk＝くず話」。日本語だと意味が通りにくいが、英語でTrashをTalkする人とは、すごく悪い言葉や冗談を使う人のことである。とくにアメリカ人にそれをやる人間が多く、Xbox Liveで『Halo 2』などをやっている人は、一度は「Trash Talk」を聞いたことがあると思う。アメリカ人の口から「You Suck!」(お前はヘタクソ!)、「Die!」(死ね!)といった悪い言葉を聞くのは、オンライン対戦のいちばんイヤなことだと思う。なぜ、アメリカ人はそういう言葉を使うのか? これは大きな理由ではないが、たとえばアメリカ人の中にはゲームのプレイ中にドラッグを併用して、麻薬中毒になる人もいることは知っていますか?(アメリカ人と『Halo 2』や『ファントムダスト』をやっているとき、何回も相手がマリファナを吸っている音を聞いたよ(涙))そういう人がハイになって、とくにTrash Talkをするのだと思う。私のまわりには、ドラッグやTrash Talkをする人が嫌いで、最近Xbox Liveにつないでいない人もいる。でも、Xbox Liveにはいい点もたくさんありますよ! 私はほとんど毎晩、おもしろい日本人ユーザーと『ファントムダスト』をやっているが、彼はアメリカ人とよく遊ぶおかげで、英語の実力がすごく上がっている。そして、彼はいいアメリカ人と悪いアメリカ人の両方と遊んだことがあるため、アメリカ人の皆がドラッグやTrash Talkをやるのではないことをわかっている。Xbox Liveの中にいる少数の人以外は、アメリカ人は親切ですよ!

※シアトル出身、大阪在住のフリーライター。ゴールデンウィークなどに旅行をするチャンスがあったら、ぜひアメリカに行ってみてください。いってらっしゃい!

投稿募集! 海外ゲームへの思い入れを大募集! 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり! 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

※5月号「海外特典」プレゼント当選者は中野泰則(愛知県)さんです。オススメの海外ソフトは「Soldier of Fortune II」とのこと。多数のご応募、ありがとうございました。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第14回

北米版が発売されて、Xbox Liveで驚くべき盛り上がりを見せている『ファントムダスト』。使える英会話を覚えて、対戦もさらに楽しく!!



講師紹介／Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ・アソシエイトアカウントマネージャ。日夜、ゲームの品質管理に目を光らせているのだ。

今月のタイトル 『ファントムダスト』発売元：マイクロソフト

生徒：こんにちは！　今回は、『ファントムダスト』で使える英会話を取り上げようかと思っているんです。

ウィリアム：ほう。たしか北米版が発売されたばかりだよね。

生徒：そうなんです。で、いまXbox Liveでの対戦が、かなりアツイことになっていまして、なぜか本誌でも連載が始まっちゃったくらいなんです（笑）。



↑発売から半年以上を経て、さらなる盛り上がりを見せる『ファントムダスト』なのだ。

ウィリアム：なるほど。これを機会に日本のユーザーも、さらにXbox Liveで盛り上がれるというわけだね。

生徒：じつは、『ファントムダスト』で使える英会話はすでに、2004年11月号でも紹介しているのですが、運載の担当編集（大の『ファントムダスト』フリーク）に、「もっと使える英会話を教えろ！」とせっつかれまして……。

ウィリアム：それは切実だね（笑）。

生徒：そこで今回は、タッグマッチとバトルロイヤルに特化した使える英会話を紹介。どちらも海外ユーザーには、思いのほか人気があるようですね。

ウィリアム：タッグマッチだと、ある程度意思の疎通が取れたほうがいいだろうね～。戦いも有利になるだろうし。

生徒：Xbox Liveの基本はとにかく"やってみること"。英会話を覚えて、『ファントムダスト』に挑戦しましょう！

ベイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう!

やったぜ！　俺たちは勝ったぜ！

（愛知県　P.N.ねこたろうさん）

お答え **We did it! Good job guys!**

（発音）ウィー ディディット！　グッジョブ ガーイズ！

『Halo 2（ヘイロー2）』のチームバトルなどで自分のチームが勝利すると、みんな盛り上がっているのに自分だけ何も言えずにさびしい思いをしてしまうのですが。そのときのフレーズを教えてください」というもの。そんなときは例示したフレーズをオススメ。あるいは、単純に"We won!"だけでも十分気持ちは伝わるハズ。また、ボロ勝ちしたときなどは、"That was ewesoma. We handed them their assesl（ザット ワズ オーサム。ウィー ハンデッド ゼム ゼア アースズ！）などを試してみるといい。

超お役立ち フレーズ集はこれ!

●タッグマッチで (During tag match)

階段の上で死んでしまいました。助けてください！

I got killed above the staircase. Help!

（発音）アイ ガット キルド アバッヴ ザ ステアケイス。ヘルプ！

応用編 棒線の部分を入れ替えてみよう!

near William（ウイリアムのそばで）
right by the elevator（エレベーターの右側で）
around the tree（木のまわりで）



これから助けに行きます。どのあたりで死んでますか？

I'm on your woy! Where ore you?

（発音）アイム オン ユア ウェイ！ ウェア アー ユー？

レベルが低いウイリアムさんを狙いましょう！

Let's take aut William. His level is still law.

（発音）レッツ タイク アウト ウイリアム。ヒズ レヴェル イズ スティル ロウ。

私の体力が少ないので殺してください！

My health is law……kill me please!

（発音）マイ ヘルズ イズ ロウ……キル ミー プリーズ！

●バトルロイヤルで (During battle rayal)

体力が20もあって元気な人がいますよ（笑）。少し減らしておきましょう！

Hey,there's o guy with 20 heolth paints ……we gotta bring him dawn a bit!

（発音）ヘイ、ゼアズ ア ガイ ウィズ トゥウェンティー ヘルス ポインツ……ウィー ガッタ ブリング ヒム ダウン ア ビット！

オイオイ、アメリカ人どうしでコンビプレイは（俺だけを狙うのは）止めてくれよ！

Hey naw! You boys fram U.S. are teaming up against me huh?

（発音）ヘイ ナウ！　ユー ボーイズ フロム ユーエス アー ティーミング アップ アゲンストゥミー ハァー（ン）？

あめりかん・げーむ・わーど Release date

英単語からアメリカのゲーム文化を紐解くコーナー。読者からのお便りもどしどし寄せられてうれしい限りだが、今回は"発売日（release date）"に関するお話を。「アメリカには発売延期というのはあるのですか？」という愛知県/梅木崇宏さんの質問にお答えしましょう。

そもそもアメリカでは、"発売日"というのはそんなにきっちりとは決まっていなくて、ギリギリになってハッキリすることもザラです。ゲーム雑誌にしても、けっこう月単位でしかスケジュールが出ないことが多いんです。理由としては、アメリカは国土が広いために配送などに時間がかかり、はっきりとした発売日を決められない、などの理由があります。そのために、発売延期なども日本ほどの厳しさはないんです。実際のところ、ハードよりもまえにソフトが発売されるケースもけっこう多くて、"発売日"に関してはかなりおおらかと言っていいでしょう。アメリカでは、各パブリッシャーが独自にディスクの工場に発注を出すので、そういうケースが出てくるようです。そういう意味では、『Halo 2（ヘイロー2）』の北米での発売日を"11月9日"と明言したのはかなり珍しいほうで、アメリカ全土で同じ日にユーザーの手にソフトが届くように。いろいろと苦労したみたいですよ。

ちなみに、発売延期は英語では単純に"delayed"と表現されます。よくゲームショップなどに行くと、入荷のメドが書かれたボードがあるのですが、そこに"delayed"と書かれることで、ゲームファンは「延びたんだ～」ということがわかるというわけです。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

Xbox Liveユーザーも増えてますます絶好調のこのコーナーでは、引き続き教えて欲しいフレーズや単語などを募集中！　知りたいアメリカのゲーム文化なども募集しております。採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名（誌面掲載時のペンネームも）、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「おしえてベイカン先生」係まで。

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.8

Xboxユーザーをつなぐコーナー　今回もアイドルのビデオチャットから新企画まで盛りだくさん！　世間では次世代Xboxの話題が賑やかだけど、マイペースでいこう！



←埼玉県生まれの18歳。特技は天体観測という不思議系な女の子。ゲームもかなりお好き。5月27日には最新DVDを発売。

清水楓さんが読者代表とビデオチャットをプレイ　共通の話題を見つけて親密度もひときわ……

Xboxのよさを広めるべく、PR担当に就任した人気アイドルの清水楓さん。本誌4月号で清水さんとのチャット希望者を募集したところ、たくさんのお便りが届いたぞ！　そこで、厳正なる抽選の結果、みごと権利を射止めた東京都・山本さんとXbox ビデオチャットでコミュニケーション！ ビデオチャットは初体験だという山本さん。最初は何を話したらいいかとまどっていたようだったが、慣れてくるとしだいに口も滑らかに……。共通の趣味であるロックの話題で盛り上がったのだ。そのあとは、清水さんが得意な（？）『Top Spin』でしばしプレイを楽しんだ。清水さんの華麗なプレイに、読者代表の山本さんも大満足だったみたい。

さて、本コーナーでは清水さんとのボイスチャット希望者を引き続き募集中です！ 我こそは、という方は、下の囲みにあるあて先の「清水さんとチャットしたい♥」係までどんどんお便りをどうぞ！（Xboxビデオチャットをお持ちでない方には編集部からご提供します）



↑➡最初は[illegible]そうと敬遠していた[illegible]さんも[illegible]クトはかなり[illegible]に入った[illegible]楽しんでいた。実際に顔を見ながら話をすると、親密度もひときわ増すよう。

チャット誌上リプレイ!

清水　こんにちは～。なんか初対面だと緊張しますねえ～。趣味は何ですか～？

読者　そうですね、音楽鑑賞なんか好きです。

清水　あら、それはステキですね。でも、私も音楽は好きなんです。とくにロック！

読者　あ、僕もそうです！

清水　私よくライブとかに行くんですよ～。Syrup16gとか、THE BACK HORNとか。

読者　シブイですね。でも、僕も好きです。

清水　あれ!?　いま声変わりませんでした？

読者　ちょっとだけ、ボイスエフェクトを試してみました～。

清水　おもしろ～い。私も試してみたい～!!　これ、どうですか？

読者　ロボットですね。かわいいですね～。

清水　いろんなことができて楽しいですね。

今月のファミ通Xbox!

●月×日：編集部員かとうは今月号の付録「Xboxパーフェクトカタログ2005」の担当。発売済みのXbox195タイトルの紹介記事に四苦八苦。好きな『ファントムダスト』のLive対戦を一週間も断って編集作業にいそしんだ。おかげでXboxの生き字引になったと豪語しているとか……。

■月▲日：進行が遅いことでは編集部でも随一のフルヤ。ことあるごとに「自分のやる気を待っているんだ！」と放言し、周囲を煙に巻いていた。そんなある日、フルヤがだらだら作業をしていると、編集部には誰もいなくなっていた……。どうやら誰もフルヤのことを待ってはくれなかったようだ。少し悲しい気分になったフルヤだった。

☆月○日：いまファミ通Xbox編集部員のあいだで話題になっているのは、やっぱりE3！　いったいどんな発表があるのか、みんなでワクワクすることしきり。ところが編集部員のほとんどがE3に出張することが判明し、いったいその間編集部はどうなってしまうのか……いまから不安になっている。

Xbox300万台への道 改め 次世代Xbox1000万台への道!!

本誌の伝説的な人気コーナーだった"Xbox300万台への道"が、次世代機の正式発表をまえにリニューアル！ 名づけて"次世代Xbox1000万台への道"だ。「1000万台とはまた大風呂敷を広げたな……」などと思うなかれ！ 次世代Xboxには確かな追い風が吹いているのだ。けっして1000万台は遠い日の夢ではない！ 記念すべき1回目は、我らが編集部員に1000万台達成のために必要なことを聞いてみたぞ。

●『Halo 3』ではマスターチーフにかえて、僕を主人公に起用する。これでミリオン突破間違いなし！　（鼻谷耳男）

●ファミ通Xboxに特別付録としてつける。もちろんお値段は特別定価で据え置きの630円［税込］で！　（フルヤ）

こら～っ！ 本気で考えているのか、おまえら～っ!!（気を取り直して）そこで1000万台を実現するためのステキなアイデアを、みなさんから募集します！ 右のあて先「次世代Xbox1000万台への道」係までどーぞ！　さあ、みんなで目指そう1000万台！

あて先はこちら

すべての応募のあて先はこちらへ！　官製はがきなどに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記のうえ、それぞれの係まで。本コーナーに対する要望などもお忘れなく。採用者には、もれなくお好きなゲームソフト（Xboxのみ）をプレゼントしちゃう！

〒102-8431
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「○○○○○○」係

イベント告知　清水楓さんの最新DVD『Maple leaf』（発売元：アルゴノーツ）が5月27日に発売されるのを記念して、5月28日（土）午後6時から、秋葉原アソビットシティ1番館にてイベントを開催！ 人気グラビアアイドルの夏目理緒さんもゲスト出演するとか……。詳細はhttp://www.dreamcity.jp/までどうぞ。



Level 3

全宇宙の「Halo」情報をキャッチ!

今回は期待の新マップの追加情報と、立て続けに開催された4月のイベントのレポートを併せてお届けしよう。

Monthly KOKODOKO



ココドコ? わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて欄外下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にはステキな物資を送るぞ。

待望の新マップ4点についての情報をチェック!

「Halo」プレイヤーたちが待ち続けた、4月下旬の新規ダウンロード。発表された4つのマップのうち、"Containment"と"Warlock"は無料で配信され、それ以外のふたつはXbox Live上でダウンロード購入することになる。現時点(4/15)で価格は未定だが、それほど高い価格設定にはならないはずなので安心していいだろう。ちなみに北米では、今回紹介する4つのマップに加えて新規の5マップ、さらに特典映像2本が収められた「Halo 2 Multiplayer Map Pack」が、6月に発売される模様。日本での発売は未定だが、情報が入り次第お伝えしていこう。

有料配信マップ

Sanctuary サンクチュアリ 聖域



古代文明の遺跡を思わせる多層建築

←連結した通路と建物で構成されている?

キャンペーンマップ"デルタヘイロー"の序盤に登場する遺跡のような概観が特徴的。壊れた建物の残骸が随所に転がっているので、乗り物での移動は難しいかもしれない。内部の構造が気になるマップといえる。

Turf ターフ 泥炭



ファン待望? の都市型マップ登場

←直線のメインストリート以外の構造は?

従来にはない、都市戦闘を楽しめるマップがコレだ。写真では一区画しか映っていないが、ワートホグが確認できることから、それなりの広さを持ったマップと考えていいだろう。チーム戦で楽しめそうなマップだ。

無料配信マップ

Containment コンテインメント 封鎖



絶壁に囲まれた白銀の戦場

雪に覆われた谷底と、その合間に立てられた建造物が確認できるマップ。写真の下のほうにバンシーが見えるが、マップの縮尺からなかなかに広い作りではないかと思われる。建物の内外のルート取りを考えたいところだ。

↑地形を貫いているであろう建造物の配置が気になるところ。大人数用マップのようだが……。

Warlock ウォーロック 魔術師



円形に作られた2階建ての闘技場

前作の"Wizard"を思い出させる名前と構造を持つマップ。おそらく非常に狭いため、スロープになっている足場やテレポーターを使って上のフロアへと移動し、立ち回る戦術が有効になるだろう。武器の選択が重要かも?

↑グラフィックの雰囲気のせいか、よりエキゾチックな雰囲気が強くなっているのが印象的。

Results Report

本誌主催「Halo 2 -2 on 2- Live Match」結果報告!

4月9日に行われた本誌オンライン大会は、短い募集期間ながら12チーム、24名が参加。さまざまな憶測を呼んだ当日発表のルールは「規定キル数を達成したあとに隠れている審判を捜し出し、プラズマグレネードを貼りつけて起爆するまでのあいだに指定した恥ずかしいキーワードを叫ぶ」というパカルールを採用。照れがジャマして逆転されたり、チームメイトどうしで最後の任務を押しつけあったりと、審判の思惑どおり(参加者たちの思惑はさておき)進行していった。結果、4つのブロックを勝ち上がって優勝を果たしたのはYUPAsama JP氏とShowTime5氏のタッグチーム。おめでとう!

2 on 2大会最終結果

1位	YUPAsama JP ShowTime5
2位	Destiny Go POCHI-a XBLive
3位	suwaj RX RONI XH



↑甘いボイスで「キミの瞳に乾杯!」など、キツめのボイス条件が猛者たちを苦しめた。

Bungie vs Gunshinの日米オンライン対決！

「日本のプレイヤーのプレイスタイルを見てみたい。日本のチームと対戦できないだろうか？」というBungle Studiosからの提案のもと、急きょマッチメイキングされたこの試合。日本チームとして選ばれたのは、国内屈指の強豪クランであるGunShinのメンバー7名。これにおなじみマイクロソフトの『Halo』番長、巽氏を加えた8名がBungie選抜の8名と3つのルールで対戦することとなった。果たして日本のトップレベルは、『Halo』を創りあげた漢（おとこ）たちに通用するのか？ という期待と不安の中で試合はスタート。GunShinの戦術と個人能力に期待されたが、その結果は恐るべきものになった。なお、パソコンからhttp://www.bungie.net/News/TopStory.aspx?story=humpdaychallengejapanにアクセスすれば、この対戦時のフランク氏の感想と心情をつぶさに見ることができるぞ。



←Bungieスタッフ。誰が今回の参加者かは謎。

第1戦：1フラッグCTF　マップ：Headlong

互いに、1本目は相手のファイトスタイルを見るかのように慎重な立ち上がりで、フラッグを奪うことはできない。Live上に静かな緊張感が広がる中、2本目でGunShinが牙をむき、内部をクリアーにした状態から護衛をふたりつけてフラッグ奪取に成功。すべての武器を確保したGunShinが1-0で勝利。

第2戦：マルチフラッグCTF　マップ：Coagulation

スタート直後の速攻でロケットランチャーと敵のスナイパーライフルを強奪したGunShinは、敵基地の上に兵をセットしてのリスポーンキルを開始。その強さは、「もしも攻撃されなかったら、全員が敵基地の上に集まってその強さを称えただろう」とBungie側がコメントしたほど。3-0の勝利。

第3戦：チームスレイヤー　マップ：Colossus

ここではYASUHIROの攻撃力が爆発する。23キル中、22スプリーという「明らかに強さがおかしい（Bungie談）」殺しのスキルを遺憾なく発揮。ほかのメンバーは、プラズマガン係とバトルライフル係がふたりひと組で敵を発見しだい射殺、というセットプレイを展開し、100-35で完全勝利を収めた。

Bungieスタッフチーム —The Bungie Guys—

Shishka	Frankie	New 0001
Evil Ottoman	Achronos	Ske7ch
	agdTinMan	HarangUtan



リーダー：
Bungie Studios コンテンツ・マネージャー
フランク・オコナー氏（Frankie）

正直に言って、GunShinはいままで対戦したプレイヤーの中でもっとも強かったと思います。彼らは私たちがチームとしてあまりプレイできていないことに気づいたかもしれませんが、まったく打つ手がなかった。この傷が癒えるのには時間がかかりそうです（笑）。つぎは僕らが日本に行って、オフラインでの交流対戦をするのもいいかもしれないですね。Bungieスタッフは日本文化のファンなので楽しい旅になるでしょう。試合では、Coagulationで自分たちも知らないテクニックを駆使されたりと発見も多かったので、これからも引き続き研究していきたいですね。

日本選抜チーム —GunShin(Clan)—

GS MAGUS	YASUHIRO 001	MAKUWAJISHI
tOuma	gogaplasmo	bulo ha
	shokka JP	strawberrrrry



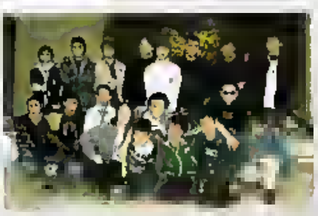
リーダー：
マイクロソフト 事業開発部
巽 重夫氏（strawberrrrry）

今回GunShinを選んだ理由は、自分が所属するクランの中でもどんどん前に突っ込んで戦うタイプのチームなので、気持ちのいい対戦ができるだろうと考えたからです。実際、Bungieチームのメンバーも驚いていたようですね。対戦結果としては勝利を収めましたが、ルールの決定権など、こちらにアドバンテージがあったことも大きかったと思います。今後も、こういった国際交流的な対戦会を開いていきたいですね。現在、国内のクラン戦は"ジャパンクラン応援ページ"での結果だけですが、クランどうしでの対戦などで、さらに活性化させていきたいです。

Event Report

「Xbox突撃隊 in 江戸川」取材レポート！

4月2日、東京江戸川区でクラン"GO GO GO"が主催するXbox突撃隊イベント「Xbox Real LIVE in Tokyo」が開催された。『Halo 2』の個人戦、団体戦はもちろんのこと、『レインボーシックス3：ブラックアロー』の対戦なども行われ、場内は盛況。なかでも盛り上がったのは、全参加者がくじ引きでチームを組み、トーナメント形式で対戦する『Halo 2』団体戦。ヘビーユーザーからFPS対戦初心者まで楽しめる和気あいあいとした大会になり、新人さんも満足そうに喜んでいたのが印象的だった。今後も突撃隊イベントは全国で予定されているので、近場の人はぜひとも参加していこう。



↑最後まで残ってくれた参加者一同で記念撮影。皆さんお疲れ様でした！

↓システムリンクマシンは8台。それとは別に2台で自由にソフトを遊べた。



男女かまわず対戦で白熱！



→『ブラックアロー』の個人戦も全員参加のスタイルで開催。初プレイの女子がみるみるキル数を上げていくなどの波乱もあり。オーディエンスもヒートアップしてました。

試合結果

『Halo 2』個人戦	1位：suparu、2位：izayoi sky、3位：negi Springfieldと順当に強豪がトップ入り。入賞者たちは限定Tシャツとお菓子をゲットした。
『Halo 2』チーム戦	くじ引き団体戦は、ほぼ全員同じクランのstrawberrrry、POCHI at XBLive、Master Renon13、ICHIRO sanチームがクジで勝利。
『レインボーシックス3：ブラックアロー』個人戦	ここでも強かったのはizayoi SKY。2位にICHIRO san、3位には『Halo 2』の強豪、tOumaがキリングセンスを発揮して滑り込んだ。

前号「ココドコ」の答え：キャンペーン：辺境のビーチ／ハンドガン（海岸に出る直前の建物入り口）　ステキな物資当選者：埼玉県／栃木孝夫クン

あて先：〒102-8431　(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Halo！」各係
Eメールでの応募：xbox@ml.enterbrain.co.jp

俺はこんなHaloで遊びたい…　戦士の目安箱

私は戦闘時以外でも、Haloの世界を歩き回りたいですね。たとえば、戦闘が始まるまえの街や基地、戦艦の中などを歩き回ってみたいです。海兵隊や民間人と話せればさらにグー！ あと、救助艇や車両を操縦して、好きな位置へ味方を輸送したりもしたいです！ とにかく、Haloの世界でいろいろなことがやりたいのです。バンジーに届け！ 俺の願い!!（神奈川県／平成の坂本龍馬）

ファントムダストファンクラブ

Phantom Dust LABORATORY 2戦目

Live対戦に熱中している能力者諸君! ついに我々の願いが届いたぞ!

連載2回目にしてダウンロード情報をお知らせできるとは……想定の範囲外の出来事。というわけで、今回はダウンロードコンテンツの詳細をお届け!

祝、2回目のダウンロード決定! その気になる内容に迫る!!

すでに公式ページで発表されたとおり、2回目のダウンロードが決定。となれば、その詳細をプロデューサーである二木さんに語ってもらうしかないでしょ! 気になる次回作についても聞いてみたぞ。

二木 おかげさまで、なんとか2回目のダウンロードを配信することになりました。5月中旬までには行えるようにしたいですね。

――注目のレアスキルは、どれぐらい増えるんでしょうか?

二木 最初は20個ぐらいだったんですけど、もう少し増やそうかと。現状では30個前後になりそうです。あとは弱くなりすぎたスキルをある程度もとに戻すとか、従来のスキルの調整もしようと考えています。

――やっぱり側転対策ですか?

二木 それもありますね。側転の硬直を長くするとかも考えたんですけど、ダウンロードでやるにはちょっと厳しい。皆さんの予想どおりかもしれませんが、対側転系のスキルになるものを調整しています。

――側転対抗スキルとして地道系があったと思うんですけど……。

二木 やいのやいの言われて少々むきになって性能下げたんですけど、もう少しホーミング性能を上げると思います(笑)。サイコスナイプは、少し性能落とすかも。鬼火、悪意ある天秤、真ムラマサに自爆ダメージ、フィニッシャー、風水変化には使用制限をつけることになりそうです。血の儀式のコストを上げようかとも考えているんですが、いま悩んでいるのは原子分解をどう変更するか。

――原子分解はキツイですね……。

二木 制約はつけることになると思います。ただなんでもかんでも規制していくと、バリエーションがなくなっちゃうんですよ。そこが難しいところです。

「PD」の未来は明るいのか!?

――アワード各賞受賞(詳細は52ページ参照)おめでとうございます。

二木 ありがとうございます! それに総合で4位は健闘したんじゃないかと思います。オリジナルでいちから立ち上げた、挑戦的な作品ですからね。それに上位3本は定番ソフトですから、仕方ない。個人的には大好きな「メタルウルフカオス」に勝てたのがうれしいです(笑)。

――最初はストーリーモードがなかったって聞いて、驚きました。

二木 格闘ゲームみたいにストーリーっぽいものがあるけどあくまでおまけという感じで、Xbox Live専用ソフトみたいな形で発売しようと考えていたんですけど、「ひとりで遊べるモードも欲しい」って上から言われて。「発売遅れるけどいい?」って聞いたらオーケーって。もともと世界観設定はあったので、じゃあちゃんとしたRPGみたいに作るかということになったんです。で、けっきょく1年ぐらい発売が延びたんですけど。よかったのか悪かったのか微妙ですが、賞をいただけて報われました(笑)。昔から設定に凝ってしまう癖があるんで、それがよかったのかも。設定がないとデザイナーが絵を書けないので、どうしても必要なんですけど。でもこの話を作ったのはE3(アメリカのゲームショウ)の行き帰りの飛行機なんですよ。イベント部分は集中して一気に8割ぐらいを書いたのかな。街のセリフはその後、ライターさんといっしょに考えています。

――なんか意外ですね。あんなにしっかりとしたストーリーが後付けとは……。

二木 開発量が膨大に増えてチームの人間は大変だったと思いますけど、ユーザーさんに喜んでいただけてよかったです(笑)。

――個人的には2004年の最優秀作品なんで、やっぱり次回作が気になりますけど……。

二木 ありがとうございます(笑)。そうですね、本当は続編ができればいいんですけど。うまくいかなかったところ、反省点もわかったので、次回作は完成度を上げられると思います。けど、現状では別の企画を手伝っているので、つぎを作れる状況じゃないかな……。でも、次回作はいつかぜったいにやります!

――それを聞いて安心しました(笑)。

二木 『PD』の続編じゃなくても、同じシステム使って、別のゲームを作ってもいいですし。「ぜんぜん違うタイトルだけど、やってみたら『PD』のシステムじゃん」って言われたり(笑)。ゲーム作りをつづける限りは、このシステムを使った作品を出したい野望はあります。このソフトへの思い入れは、『パンツァードラグーン』(セガ時代に開発を担当した名作)よりありますから(断言)。『PD』はずっと温めていた企画で、まえの会社(注:セガではない)では地味でダメって言われて、で、MSに来たくらいですから(笑)。とにかく作りたい。作れる状況になれば作ります。もちろん次世代機もいいハードなんで、このハードで発売できれば最高ですけど(笑)。

(2005年4月18日収録)

緊急入手! 新スキルリスト大公開!

インタビュー後に入手した新レアスキルのリストがこれ。ヤバそうなスキルからネタっぽいスキルまで、豊富な品揃えだ。とはいえまだ確定ではないので、ここからスキルが増減する可能性はある。また、性能についても変更があるかもしれない。

新名前	属性	系統	コスト	威力	回数	距離	追記
大混乱	状態	念動	4	—	1	all	15秒間、全員の移動入力を逆にする
バウンドボム	攻撃	念動	3	7	1	long	着弾時に爆発する
ストップガス	状態	念動	3	—	∞	mine	設置後、範囲内に入ると起動する
集結	特殊	念動	6	—	1	all	全員を自分のスタートポジションにワープさせる
フリーズショット	状態	念動	3	—	∞	med	10秒間、対象の、このボタンと同じボタンを使用不能にする
テレポトラップ	特殊	念動	3	—	3	mine	設置後、範囲内に入ると起動する 対象を自分のスタートポジションにワープさせる
静止する時	状態	光学	6	—	1	all	10秒間、全員の移動を拘束する[自爆]2レベル
電磁光弾	攻撃	光学	4	2	∞	med	[自爆]1レベル
ギガスマッシャー	攻撃	光学	7	4	1	long	物体を貫通する
グランドレーザー	攻撃	光学	3	1	∞	long	地這
クーリング	消去	光学	3	—	3	med	対象のレベルを−1する ／放物線型
追撃粒子砲	攻撃	光学	4	2	∞	long	物体を貫通する ／放物線型
不可視の場	状態	光学	4	—	1	all	15秒間、全員がロックされない
溶ける記憶	特殊	光学	1	—	∞	self	レベルを−1する
延命剣	攻撃	自然	3	2	3	short	与えたダメージ分ライフを回復する
陽炎	状態	自然	7	—	1	self	5秒間、ロックされず攻撃によるダメージを受けない 移動スピードを90%UPする
ラフレシアの牙	守備	自然	2	3	1	self	全ダメージを無効する 〈追加〉防いだスキルの攻撃力分、ライフを回復する/バリア型
毒霧	状態	自然	4	—	∞	mine	10秒間ボタン入力時に1ダメージ受ける ／設置型
自壊する壁	守備	自然	3	7	∞	self	使用する度に、守備力が減少する ／バリア型
間欠泉	攻撃	自然	3	4	1	med	ダウン中の相手にも有効／穴型
大気の守り	守備	自然	3	3	1	self	自動で起動する ／シェルター型
追走破	攻撃	気功	3	3	1	short	――
仔白虎	攻撃	気功	X	X	—	med	地這型
死亡演技	特殊	気功	3	—	3	self	静止している間、ライフを回復する 30秒間、移動スピード[illegible]
反撃	消去	気功	7	—	1	short	対象の攻撃スキル1回を消去する 守備スキルを貫通する
古の武術書	状態	気功	4	—	1	self	5秒間、攻撃力を+3する オーラ回復スピードを30%UPする
みね打ち	特殊	気功	3	—	∞	short	――
飛鬼の腕	攻撃	信仰	2	3	∞	med	[illegible]ライフ3以下 〈追加〉与えたダメージ分、ライフを回復する
蝕む呪詛	状態	信仰	4	—	∞	mine	設置後範囲内に入ると起動する 10秒間ボタン入力時に1ダメージを受ける
届く想い	環境	信仰	5	—	1	env	1分間、ホーミング性能が50%UPする
闇の加護	守備	信仰	2	3	5	self	使用する度に、守備力が上昇する ／シェルター型
ベノム	状態	信仰	4	—	1	all	15秒間、全員ボタン入力時に1ダメージを受ける
呪いの手	攻撃	信仰	3	2	3	short	〈追加〉10秒間、対象はボタン入力時に1ダメージ受ける
ファントムダスト	???	信仰	20	?	?	?	――

ライター&編集 いろんなことをだらだら語るよー

ライター:祝、ダウンロード決定!

編集:うむ、しかしレアスキルが増えて、また集めるの大変だなぁ。

ライター:レアダブリが30個以上で、残りあと10個なんて人もいますからね。

編集:やかましい。でも入手方法は変更したいらしいよ。まぁ大人の事情で変わらない可能性も高いんだけど……。

ライター:ところで新レアスキルで気になったものはありますか?

編集:集結かな。これ使って出現した直後にフォトンバーストとか……。希望の翼なんて体力回復しても体力7以下限定が使えるように配慮してある(笑)。ファントムダストは環境スキルかな?

ライター:それはダウンロード後のお楽しみですね。私はレアよりも通常スキルの変更のほうが気になります。

編集:インタビューに書いてある以外のスキルにも、だいぶ手が入るみたいだから、期待したいよね。

ライター:これで遊びやすくなってくれればいいですね。最近は北米版プレイヤーが嫌がらせ系のスキルを使うようになってきて、ちょっと遊びにくいし……。

編集:俺たちが何ヵ月かまえに通ってきた道だな(笑)。

ライター:さて、久しぶりに二木さんにお会いしてどうでした?

編集:このゲーム(システム)に対する並々ならぬ愛情と情熱を感じたね。続編は本当に作りたいんだなぁと感じた。まぁ乗り越えるべき壁は高いけど。

ライター:なんだか某「ファントム」みたいなセリフですが……。

編集:そう悲観的にならなくてもいいとは思うけど。まぁ俺たちにできることは後方支援しかないし、はりきって連載続けようじゃないの。

ライター:ですね! そんなわけで、お便り大募集。自慢アーセナルやテクニック、おもしろいスキルの使いかた、二木さんへの質問からイラストまで、なんでもいいからお便りください!

あて先 住所氏名(掲載時のペンネーム)年齢電話番号を明記のうえ、右記のあて先まで! 〒102-8431 ㈱エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「PD LABORATORY」係
eメールでの投稿 xbox@ml.enterbrain.co.jp

MY Xbox Game Life

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション！ ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

究極のゲーマーによる究極のゲーム

『ブロック崩し』、『インベーダー』といった古式ゆかしいゲームの黎明期からいまに至るまで、間をおかず数多を遊び続けている、というか遊び狂っている私は、自他ともに認めるゲームキチ●イ。おかげで大人になっても仕事でゲーム、気分転換にゲーム、と見る人が見たらかなり深刻な30代を送っている。そんなゲーム馬鹿の人生で現時点のランキング1位に輝くマスターピースが、今回ピックアップする『Halo 2』だ。

その理由は、この作品には制作者の偏執的とさえ言える"ゲームへの愛情"を感じずにはいられないからだ。まず感じるのが親切すぎる点。コントローラーの設定を取ってみても、そんな操作しないだろ？と思うくらい細かい。この気配りの細やかさはグラフィックやサウンド、ゲームシステムにいたるまで徹底されていて感心させられる。その中でも秀逸なのは、Xbox Liveでの対戦システムに顕著に見ることができる。いつでも対戦相手が見つかる手軽さ、フレンドやクランのシステムの利便性はXboxというマシンの特性を最大限に引き出している。対戦結果でポイントが増減し、自分のランクが変動するレベル制の導入はプレイヤー間からは賛否両論があるが、個人的にはとても評価している。プレイヤーのレベルにあわせて対戦相手を探してくれるから、誰がいつ始めても極端にバランスの崩れる対戦をさせない、というコンセプトが根底にあるからだ。しかもPCで戦績や試合の内容を確認できる"bungie.net"などゲーム以外のシステムまで同時に作っているなんて、サービスが過剰すぎる。

ランキングマッチに疲れたときは、フレンドを集めてカスタムゲームでのんびり楽しんだり、成績を気にせずに腕を磨いて過ごしてみたり、遊びたいようにルールをカスタマイズしてもオーケー、と至れり尽くせり。どれだけユーザーの気持ちを考えてゲームをデザインしているか、判ってもらえるだろう。こんなステキな"遊び場"を提供されたら、世界中のゲーマーがこぞって集うのも当たり前。どうしてここまでするのかといえば、作っている人たちが生粋のゲーマーだからだろう。それを感じさせるエピソードをひとつ紹介しよう。

昨年の東京ゲームショウの際、来日していたBUNGIEのコンテンツマネージャー、フランク・オコナーにインタビューしたときのこと。ホテルの1室で開発途中の『Halo 2』を特別に見せてもらうことになった。そのときはまだ一般公開されていなかった"アセンション"のマップで画面分割対戦を始めたフランクは、マップの説明をしてくれたり、バンシーの宙返りアクションなどを見せてくれていた……のもつかの間、ほかのスタッフといつしかマジ対戦になってしまい、我々は対戦プレイを延々鑑賞する、という不思議な光景が数十分続いた。だがそのとき、対戦しているフランク氏の笑顔はとても魅力的で、その表情を見た瞬間にこのゲームが期待以上に楽しませてくれるゲームである、と悟ったのだ。



Halo 2

[illegible]	ヘイロー2
[illegible]	マイクロソフト
[illegible]	発売中（2004年11月11日）
[illegible]	HDTV、5.1ch
[illegible]	OP [illegible]、DL、VC、SR
[illegible]	259ブロック以上
[illegible]	[illegible]シューティングアドベンチャー
[illegible]	Bungie Studios
[illegible]	7140円［税込］
[illegible]	15歳以上

FPS

ゲームは往々にして制作者の視点だけで設計されたり、遊ぶ側の感覚を取り違えてしまったり、というバランスの悪さが作品の魅力をそこなうことがある。だが作っている人間が"プレイヤーがどう遊べたらうれしいか"を正しく理解し、技術力を駆使するとどうなるか、という答えが『Halo 2』ではないか、と思うのだ。奇しくもこの文章を書いている4月19日にバージョンアップが行われ、1.1に進化したばかり。これによってさらに万人が楽しめるゲームとして楽しまれることは間違いない。私は幸か不幸か、そこまでしてプレイヤーの気持ちに応えてくれたゲームを、ほかにまだ知らない。FPSというジャンルはとっつきにくい、という人も多いだろうが、ゲームが好きだ、と思うならぜひとも本作を購入し、プレイしてもらいたい。ゲーマーがこれを遊んでいないのは、漫画家が手塚治虫を読まないのと同じだ。

（ゲームライター：鶴岡八幡）

思い出の1本

パンツァードラグーン オルタ

- ジャンル　シューティング
- 発売日　発売中（2003年10月23日）
- 発売元　セガ
- 開発元　スマイルビット
- 価格　2940円［税込］
- システム対応　5.1ch
- Xbox Live　非対応

※データはプラチナコレクションのものです。

キモチイイって大事

濃密な世界観と音楽の美しさ、そしてコントローラーを触っているときの気持ちよさという共通項を持つ本作を、思い出の1本に推したい。

懐かしい話をさせてもらうと、セガサターンを買ったのは初代『パンツァードラグーン』を店頭で遊んでハートをわしづかみにされたから。最新鋭のグラフィック（当時）で大空を舞うドラゴンが、画面を埋め尽くす巨大な攻性生物とくり広げるバトルは、操作の気持ちよさがあるからこそ夢中になって溺れたのだ。そんな名シリーズの最新作がXboxのグラフィックで！　コントローラーで！と思ったら遊ばずにはいられないわけで。そんな『オルタ』は思った以上に気持ち悪い（ほめ言葉）敵のデザインと戦略性の高まったドラゴンのかっこよさ、オマケ要素の多さに小躍り。ぜひとも大き目のテレビでお楽しみいただきたい逸品です。

ちなみに"パンドラボックス"なるオマケモードで初代『パンツァー』もプレイできます。往年のサターンファンはぜひともプレイして、思い出の中のグラフィックとのギャップをお楽しみください。オレは倒れたね。

XboxイチオシSHOP @ファミ通Xbox

第4回 ビックタイガーなんば店 ソフマップ GIGA STORE神戸店

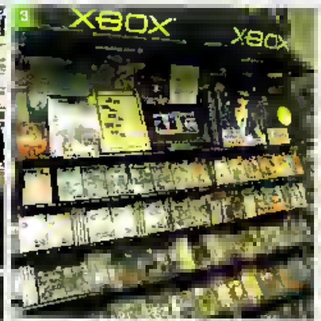
Xboxのソフトを買うならココがオススメ!

Xbo を積極的に展開するゲームショップを紹介。今回は関西圏の2店舗をお届けします。もちろん、本コーナーとリンクしたXbox公式サイトの記事もお く。
http://www.xbox.co p/channel

ビックタイガーなんば店
レジの隣りに売り場を置いてXboxソフトの認知度を高める

大阪なんば駅から徒歩5分程度という、絶好のロケーションをもつビックタイガーなんば店。店内に入って驚かされるのは、レジのすぐ横にXboxの売り場スペースがあること。「これは、いろんなお客さんにXboxソフトを見てもらいたいという思いからなんです」とおっしゃるのは店長の仲義隆さん。駅に近いという場所がらか、ライトユーザーが多いという同店では、レジの近くにXbox関連の棚を置くことで、来店者の目に付きやすいように配慮しているという。「ライトユーザーの方にも、いいものは確実にわかってもらえるので、ゲーム画面を流したりしてアピールしているんです」という。合わせて、モニターの横に新作を中心としたオススメタイトルのポップを置くことによって、ソフトの認知度を高めるようにしているという。「品揃えの豊富さでは自信がありますよ」という仲さんだが、たしかにXboxソフトの品揃えは相当なもの。「Xboxソフトを捜しているお客さんが確実にいるので、これだけの本数があってもニーズはかなりありますよ」という心強い言葉が印象的だった。



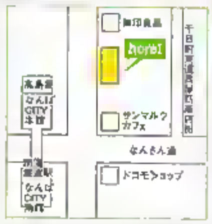


1 レジに近い位置に売り場スペースを設けることで、認知度を高めるようにしている。
2 地方独自のポップ"Xboxお品書き"。新作タイトルなど、オススメタイトルが。
3 「他店の倍の品揃え」というが、Xboxタイトルの充実ぶりはかなりのもの。この棚を見るだけで、同店の気合の入りぶりがわかる。



店長
仲義隆さん

Xboxはまだまだライト層にも訴求できますよ。「Halo 2(ヘイロー2)」にしても、難易度調整ができるので、初心者の方でも十分楽しめると思います。次世代Xboxが話題ですが、下位互換の実現ということにでもなれば、現行機のソフトもかなり動きがでるのではないかと期待しています。そういう意味でも、現行機を盛り上げていきたいですね。



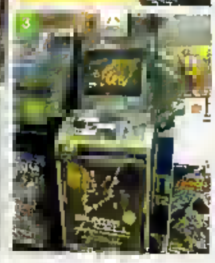
店舗案内 ビックタイガーなんば店

大阪府大阪市中央区難波千日前15-18
ACCESS■大阪地下鉄御堂筋線・千日前線なんば駅下車5分
TEL■06・4397・2323　FAX■06・4397・2326
営業時間■ 平日/午前11時～午後9時
土・日祝日/午前10時～午後9時
URL■http://www.big-tiger.net/

ソフマップ GIGA STORE神戸店
試遊台なども設置して、いつ来ても飽きの来ない店作りを!

おつぎに取材したのは、JR神戸駅にほど近いソフマップ GIGA STORE神戸店。大手スーパーの5階に店舗をかまえる同店の中心となる客層は、小学生からサラリーマンまで幅広い。そんな同店のコンセプトは、「いつ来ても飽きのこないテーマパークのような店」と、売り場担当の島田藍さん。その言葉が裏付けるように、店内にはXboxだけでも2台の試遊台が設置。ファミリー層にも訴求するように、週末ともなれば数多くのイベントを開催しているとか。こちらのお店も、Xboxの売り場スペースはレジの真横という絶好の場所!「お客様の声を活かした、楽しい夢のある売り場を心がけています。個性的なスタッフが多いので、皆さんどんどん話かけてくださいね」という島田さんだが、自身もかなりのゲーマー。とくに格闘ゲームは大好きらしい。「Xbox Liveはとても敷居が低いので、格闘ゲームファンにもオススメですね。良質な格闘ゲームも多いですし」とのことだ。今後も積極的にXboxのよさをアピールしてくれるという。お近くの方は、島田さんとXbox談義に花を咲かせてみるのもいいかも!?





1 棚には独自の品揃えにより、欧州版『ワールドサッカー ウイニングイレブン8』(リージョンフリー!)が置いてあった。こうしたきめ細かなラインアップが、Xboxファンの心をくすぐることは間違いない。
2 5.chに対応した試遊台が設置されている。「五感に沁みわたる感覚のする5.1chを、一度は体感してほしいですね」とは島田さんの弁。
3 こちらは通常の試遊台。プレイしてもらうとアピール度が違うとか。



売り場担当
島田藍さん

かなりのゲーマーである島田さんがいまいちばん注目しているのは、やはり次世代機!「日本の著名クリエーターも次世代Xboxに参入するとのことなので、とにかく期待大ですね。もちろん、現行機のソフトもまだまだプッシュしていきますよ。オススメは「コンスタンティン」と『レッド・デッド・リボルバー』ですね」とのこと。



店舗案内 ソフマップ GIGA STORE神戸店

兵庫県神戸市中央区東川崎町1-7-5
ダイエーハーバーランド店内
ACCESS■JR神戸駅下車5分
TEL■078・360・0900　FAX■078・360・3977
営業時間■ 午前10時～午後9時
URL■http://www.sofmap.com/

あとがき 今回取材した両店舗は、奇しくもどちらもレジの横にXboxの売り場スペースが設けられていた。これは「目に付きやすい場所に設置して、Xboxをアピールしたい!」というお店の気持ちの現れ。裏を返せば、まだまだPRする余地は十分にあるということ。幸い次世代Xbox熱が徐々に盛り上がっていることでもあるし、現行機もまだまだ盛り上がりそうな雰囲気。

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、あと。～

●●● Vol.14 ●●●

次世代Xboxもいよいよ発表間近！　どれだけ僕らをビックリさせてくれるか楽しみだか、そのまえに……!?

次世代Xboxはもちろんだけど、現世代Xboxだって、まだまだがんばるんです！

今年の1月に北米で行われたCES（コンシューマエレクトロニクスショー）で「次世代XboxはHD映像になる」など断片的な情報が聞こえてきた。2月には坂口博信氏率いるミストウォーカーがマイクロソフトと提携し，次世代XboxにてRPGの開発を発表，そして3月には岡本吉起氏（ゲームリパブリック），水口哲也氏（キュー エンタテインメント）がそれぞれ次世代Xboxでの開発を進めていることを発表した。さらにGDC（ゲームデベロッパーズカンファレンス）では，次世代Xboxに搭載予定のXbox Live機能を公開，4月になると参入セカンド&サードパーティーの一覧をリリースした。

そしていよいよ，この本が出て2週間程度で，次世代Xboxの全貌が明らかになる。まずは5月13日，MTVで「次世代Xboxのベールを剥ぐ」という番組が放送される。いったいどのようなものが放送されるのか，その詳細は明らかになっていないが，リリースには「いままで見たこともないアクションがたっぷり詰まった次世代Xboxのゲームプレイを取り上げ……」と書いてあるので，実際のゲーム画面を見ることができるのは間違いないだろう。本体デザイン，名称などもこのタイミングで明らかになるのではないかと予想される。映画「ロード・オブ・ザ・リング」主演のイライジャ・ウッド（彼のXbox大好きレベルは相当なものなんだって！）が司会を務めるとあって，米国では話題沸騰中らしい。このイベントは"次世代Xbox公開プレビュー"という位置付けとなっているので，おそらく"本番はE3で"，ということなのだろう。例年だとE3開催の2日まえにXbox発表会を行っているので，今年でいうと16～17日くらいのタイミングでより詳しい情報が公開されることだろう。去年のE3は任天堂とSCEがそれぞれ携帯ゲーム機を発表したこともあって大いに盛り上がったが，今年は各社3ハードとも次世代ゲーム機を発表すると思われるので，去年以上に大きな話題を振りまくショーになりそうだ。

それでも気になるのは現世代Xboxだ。とくに日本の状況である。次世代Xboxがいつ発売になるのかハッキリとわからないのだが，実際に遊べるのはまだもうちょっとさきの話。それまでは現世代Xboxで遊ぶことになるわけで，それまでモリモリ遊ぶぞー！とか思っても，いま予定されているXboxタイトルはあと20タイトルもない。発売中のタイトルでも十分に楽しめると言えば楽しめるのだが，やはり新作はたくさんあったほうがうれしいに決まっている。北米などでは2007年まで現世代Xboxタイトルが出るようだが，日本においてはさすがにそこまで発売されることはないだろう。そこまでがんばらなくてもいいから，せめて2005年いっぱいはもうちょっとどうにかならないのかなあ，と思う。ボクらはもっともっと現世代Xboxで遊びたい！という気持ちでいっぱいなのだ。今月号の付録でオールカタログをつけたが，この4月末現在で200タイトル弱。数が多ければいいというものではないが，ゼイタクは言わないからホントにあともう少しだけ……。

そんな気持ちを察してくれたのか，板垣伴信氏率いるテクモのTeam NINJAが「まだ現世代Xboxでタイトルを出すぞ！」とはっきり宣言してくれた。これはとてもうれしいニュースだ。『DEAD OR ALIVE Ultimate』で現世代タイトルは終わりだと思っていたので，これはビッグニュース！　これまでXboxをいっぱい盛り上げてくれただけでなく，最後の最後までユーザーのためにソフトを出し続けてくれるんだから感謝感激だ。さらに，今号ではまだ詳しく言えないのだが，いくつかのメーカーから現世代Xboxで新作発表の予定がある。どれも北米でも販売することが決まっている（あるいは発売済？）タイトルなのだが，そういうタイトルでさえも日本だけ発売されない，なんてことがよくあるので，こういうタイトルが1本でも多く出てくれることを望みたい。

上記のようにほぼ発売が決まったタイトルの陰では，発表直前で「すみません，やっぱり発売しなくなりました……」というタイトルも，じつは過去にいくつかあった。発売しますよー！と発表してからなくなったタイトルもいくつかあったが，これ以前に発表するまえの段階で中止となってしまったタイトルもあったのだ。たとえば，少しまえに海外で大人気な話題作が日本発売決定という話を聞いた。では，どの号からどういう展開で……なんていうのを打合せしていたのだが，最終的に国内では発売中止になってしまった。非常に残念。決して「売れなさそうだから」という理由ではなく，さまざまな要因から発売中止にしざるを得ない状況だったようなだけに，なおさらガッカリ。なので，ネットの掲示板などで「あのタイトルを日本でも出してくれ！」なんていう書き込みを見つけると，「それは事情があって出なくなってしまったんだよ(涙)」と教えたくなる衝動をグッと抑えつつ，そっとブラウザを閉じる日々……。

まあ，そんなこともあるので本当に発売されるまではちょっと心配でもあるのだが，そういうことには無縁なメーカーさんがほとんどなので，安心していいだろう。せめて次世代Xboxが出るまでは，せめて年内いっぱいは現世代Xboxをじっくり堪能したい（次世代が出れば，それはそれで盛り上がりたいけど……）。ということでズバリ，次号では4本ほど現世代Xboxのタイトルを発表できる[illegible]減するかも、と付け加えておこうかな。え？次世代Xbox向けは何タイトルくらい掲載するのかって？　それは読んでからお楽しみってことで！



←北米版が発売となった『ファントムダスト』。コーナー担当でもある編集部員は，毎日のようにXbox Liveでアメリカ人と対戦している。かなり適当な英語で会話しているが，それでも意志の疎通はできているようだ。



➡ボクはというと，もっぱら『スパイクアウト バトルストリート』をプレイ。Xbox Liveでもそれなりに盛り上がっているみたいで，うれしいかぎり。まずはノーマル難易度でちゃんとクリアーできるようになりたい！

［今月の一枚！］



千鳥ヶ淵の桜も15日ともなるとほとんど散ってしまった。4月6～10日あたりがピークだったかな。某インドな大使館の方はカレーを食べながら花見してた（マジ）。

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

4月10日，石神井川の桜並木を散歩する。風が吹くたびに花びらが雪のように舞って，何とも幻想的な世界に。日本の自然っていいなあ，としみじみと感じてみたり。本誌編集長。

もろヒトコト！

とある事情で，4月下旬に自分とえんどうがそれぞれ別の国まで海外出張。ちょうど校了中なスケジュールなだけに，もろもろ前倒しで処理しつつ，終わらなかった記事はメールでデータを受け渡しながら……となった。こうしてネットでやりとりできるようになって便利になったのはいいんだけど，そのぶんギリギリまで仕事しちゃうようになったような気もする。昔はゲーム画面の撮影をするのに，直接テレビ画面を撮影していたっけ。

シュミコラム　女子プロレスが崩壊寸前な今日このごろ，ボクのプロレスファンデビューが女子プロなだけに（ビューティペア，とくにマキ上田），ちと複雑な気分。女性ファンを増やす努力をしないとダメなんじゃないかなあ。いまは会場行っても男ばかりでしょ？　HIKARUのような女性ファン受けする選手をもっと見つけないと！

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

5月のファミチョイタイトルが発売されるまで、約1ヵ月！　2作品とも購入特典が判明したのでお披露目しちゃうぞ。続々と発売日が見えてきたラインアップにも注目だ。まずは、発売中のタイトルからご紹介！

絶賛攻略中の2作品をどこまで遊んだかな?

4/7発売 機動戦士ガンダム 一年戦争

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

バンダイ　7140円[税込]
アニメ / アクション / 要82キロバイト / 全年齢対象
開発:ナムコ、バンダイ

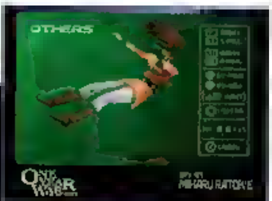
アーカイブモードで一年戦争を振り返れ!!

本作に用意されたアーカイブモード。これは、一年戦争を体感できるストーリーモードを進めていくと、その進行度によってさまざまなオマケ要素が追加されていくモードだ。モビルスーツや一般兵器、キャラクターなどの閲覧のほか、ムービークリップやゲーム中の使用曲まで堪能できるぞ!!　用意されたすべての要素を楽しもう。

遊び尽くすために全要素を埋めよう！



↑ガンダムはもちろん、ジオン軍のモビルスーツも見ることができるのだ。



←通常のプレイでは、見つからないだろうミハル。再度プレイして確認せよ。

今後の記事予定

祝！　殿堂入り!!　ということで、週刊ファミ通ではこの5月13日・20日合併号から、4週にわたってステージ20～23までを攻略するぞ！

4/14発売 天外魔境Ⅲ NAMIDA

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

ハドソン　7800円[税込](～至箱～(デラックスパック)は14800円[税込])
和風・冒険 / RPG / 要78キロバイト / 12歳以上対象
企画・監修:広井王子 音楽監督・作曲:加藤和彦 主題歌:サラ・ブライトマン 至箱(デラックスパック)は設定資料集など5大特典を同梱

さまざまに交錯する人間模様 描かれる濃厚なドラマは必見!

壮大な物語は、本作の見どころのひとつ。主人公のナミダはもちろん、その仲間たちもそれぞれの思いを秘めて、アミと戦うことを決意するのだ。ゼクウを始めとする敵側にも、複雑な思惑や人間関係があるのもキモ。怒り、憎しみ、愛情、約束……。敵味方のさまざまな思いが、ヒロインの寄与を中心に織りなされるぞ。笑いと涙、興奮と感動で彩られるドラマを、存分に味わってほしい！



アミの首謀格 無限のゼクウ



➡多彩なキャラクターたちが交わす、味のある会話も注目ポイント。

今後の記事予定

ファミ通Wave DVD6月号では攻略映像を収録。さらに、本作のすべてを網羅する5月下旬発売予定の攻略本、『天外魔境Ⅲ NAMIDA 公式完全攻略絵巻』も見逃すな！

『ファミ通チョイスDVD Vol.3』をキミは目撃したか？ 目撃したよね!?

「ファミ通チョイスDVD Vol.3」は、ファミチョイタイトルの映像が収録されているイカしたDVD。全国約2100店舗ものゲームショップ店頭で絶賛放映中だけに、目撃できる機会も多いハズ！　収録タイトルは、7月までに発売される8本。ラインアップは右のとおりだ。誌面だけでなく、実際に動いている映像を観れば、さらなる魅力に気づくことも。未確認のキミは急いでお店にダッシュだ！



↑このPOPが目印。「ファミチョイDVD Vol.3」が放映されている証拠だぞ。

ファミ通チョイスDVD Vol.3　収録タイトル一覧

①天外魔境Ⅲ NAMIDA
プレイステーション2/ハドソン/4月14日発売

②ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ
プレイステーション2/エンターブレイン/5月26日発売予定

③ナムコ クロス カプコン
プレイステーション2/ナムコ/5月26日発売予定

④ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-
プレイステーション2/スクウェア・エニックス/6月16日発売予定

⑤サッカーライフ2
プレイステーション2/バンプレスト/6月9日発売予定

⑥サクラ大戦Ⅴ ～さらば愛しき人よ～
プレイステーション2/セガ/7月7日発売予定

⑦サルゲッチュ3
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/7月14日発売予定

⑧GENJI(ゲンジ)
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/6月30日発売予定

5月発売の2タイトルの購入特典に注目だ

5|26 発売予定 ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

エンタープレイン　7140円[税込](プレミアムボックスは9975円[税込])
ファンタジー｜シミュレーション・RPG｜プレミアムボックスはサウンドトラックCD、復刻設計・シノン騎士団仕様・、オリジナル特製しおり同梱。ソフトはピクチャーレーベル
要1775キロバイト｜全年齢対象

壮大かつ重厚なストーリーと洗練されたシステムが魅力！

本作は、ベルウィック同盟諸国とラーズ帝国の大規模な戦争を描いた、本格派シミュレーションRPG。個性豊かなキャラクターが続々と登場し、壮大な物語を作り上げていくぞ。死んだキャラクターが蘇ることはないというシビアなシステムが、重厚な物語をより一層盛り上げる！　500年にわたる戦いに終止符を打ち、キミ自身が英雄になるのだ！



➡細部まで作り込まれた中世風の舞台で、シノン騎士団の戦いの軌跡が描かれる。



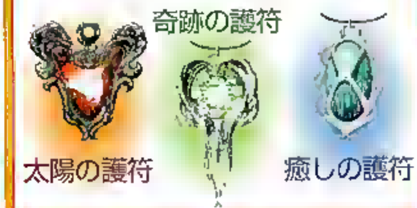
➡シミュレーションRPGならではの、キャラクターを育成する楽しみもある。

今後の記事予定

週刊ファミ通とファミ通PS2、ともに毎号欠かさず新鮮な情報をお届けしているぞ！　6月10日号からは、完全独占攻略スタートだ。ソフトと同時発売の攻略本も準備中。期待して待っててね！

予約キャンペーン実施中！

お店で本作を予約すると、"護符"をモチーフとしたアクセサリーをもらえるぞ。アクセサリーは下の3種類で、どれをもらえるかは受け取ってからのお楽しみ。なくなり次第終了となるので、欲しい人はいますぐ予約を！



5|26 発売予定 ナムコ クロス カプコン

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

ナムコ　7140円[税込]
冒険・ファンタジー｜シミュレーション・RPG｜開発：モノリスソフト、ディレクター：森住惣一郎
要338キロバイト｜12歳以上対象

ナムコとカプコンの人気キャラクターがここに集う！



アーサーが景清が戦う!!

ナムコ、そしてカプコンの人気キャラクターが力を合わせて戦う、話題のシミュレーションRPG。両社の新旧キャラクターが合計200名以上登場し、さまざまな世界を舞台に激しい戦いをくり広げる！

戦闘は、AP(アクティブポイント)という数値が溜まった順に行動できるシステムを採用。また、攻撃する際は、コマンド入力で好きな技をくり出すことができる。自由度の高いバトルが楽しめるぞ！



➡相手を浮かせて追い討ちを決め、コンボを重ねろ！

今後の記事予定

週刊ファミ通5月27日号では、16ページの小冊子にてゲームの魅力を徹底解剖。開発者のキャラクターインプレッションも掲載!!　ファミ通PS2では、プロローグステージ1～5までを紹介します！

初回購入キャンペーン

本作を購入すると、先着順でスペシャルサントラCDがもらえるぞ。ゲーム内の曲だけでなく、登場キャラのオリジナル曲も収録された豪華版。数に限りがあるので予約すると吉！



多数の名曲を収録したCD

話題の注目作が続々登場　ファミ通チョイスラインアップ

発売予定	タイトル	機種	メーカー	価格
5月26日発売予定	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ	PS2	エンターブレイン	7140円[税込](プレミアムボックスは9975円[税込])
5月26日発売予定	ナムコ クロス カプコン	PS2	ナムコ	7140円[税込]
6月9日発売予定	サッカーライフ2	PS2	バンプレスト	7140円[税込]
6月16日発売予定	ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-	PS2	スクウェア・エニックス	7140円[税込]
6月30日発売予定	GENJI(ゲンジ)	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	7140円[税込]
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーXII	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
7月7日発売予定	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	PS2	セガ	8190円[税込]
7月14日発売予定	サルゲッチュ3	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
7月発売予定	第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ	PS2	バンプレスト	8379円[税込]
8月発売予定	サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～	PS2	バンプレスト	価格未定
2005年夏発売予定	メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲	PS2	エレクトロニック・アーツ	7140円[税込]
2005年夏発売予定	グランディアIII	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年夏発売予定	プロ野球チームをつくろう！ 3	PS2	セガ	7140円[税込]
2005年夏発売予定	帝一國新作・(仮題)	PS2	テクモ	価格未定
2005年秋発売予定	忍道 戒	PS2	スパイク	価格未定
2005年発売予定	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年発売予定	ワンダと巨像	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	テイルズ オブ レジェンディア	PS2	ナムコ	価格未定
今冬発売予定	ファンタシースターユニバース	PS2	セガ	価格未定

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
フーマ21 美光店/ポスフール 江別店/
　ポスフール 帯広店/ポスフール 北見店/
　ポスフール 釧路店/ポスフール 永山店/
　ポスフール 登別店/ポスフール 自由通店/
　金市店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ドミー 城北店/八戸店/三沢店
さいとう堂 新町店/土手町店/中野店
デジカルステーション 黒石店
■秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップフーマ21 秋田サティ店
ファンシティビブ サンフィスタ店
ゆにこん堂 本荘店
■岩手県
COMG! 盛岡南サティ店
TVゲームショップアーマ21 一関サティ店
デジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/名取イイナス店/岩沼店/
　登米店/長町店/はっぴい店/古川店/
　大和町店
TVハニック 仙台店
ベスト電器HAL ヤマチョウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウキウキ新天地 鶴岡駅前店/酒田ヤマヤ店/
　山形大学前店/山形西バイパス店
シーエル 十日町店/米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店/寒河江店
■福島県
ライフ電器 ドキドキ冒険島 矢吹店
一休さん あいづやフリーデンモール店/
　ビルフェロー会津サティ店/
　ビルフェローいわきサティ店/
　ベイシア 鏡石店/ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
TVゲームショップアーマ21 郡山サティ店
ブックパーク 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店/
　ベイシア 新潟亀田店
エムダッシュ
COMG! 荒川店/巻島小店/小千谷店/
　柏崎店/空港通店/小出店/三条店/小針店/
　三条四日町店/新発田店/水原店/出雲崎店/
　中条店/新津店/新潟さつき野店/見附店/
　六日町店/豊田店
ホームエンタメステーション 長岡店
デジカルガーデン 柏崎店/新潟空港通店
デジカルステーション 加茂店/三条ピア店/
　白根店/見附店/新店
ユノマテ 長岡大島店/長岡駅前店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 長野店/須坂店
一休さん ビルフェロー飯田サティ店/
　ビルフェロー上田サティ店/ベイシア 須坂店/
　ベイシア 更埴店/ベイシア 中野店/
　ベイシア 長野店/ベイシア 豊科店
エイラン 大町店/飯田店/飯田インター店/
　下諏訪店/塩尻インター店/松本なぎさ店
ダブルハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 神林店
ノジマ 豊科店
ブックハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 吾妻店/ベイシア 伊勢崎店/
　ベイシア 伊勢崎町店/ベイシア 大間々店/
　ベイシア 桐生店/ベイシア 渋川店/
　ベイシア 渋川こもち店/
　ベイシア 前橋モール店/ベイシア 館林店/
　ベイシア 富岡店/ベイシア 藤岡モール店/
　ベイシア 明和店/ベイシア 新井店
アクム 太田店/大胡駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 前橋店/伊勢崎店/上伊勢崎店/
　伊勢崎南店/桐生中央店/渋川店/館林南店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ12大陸 伊勢崎店
文具堂書店 前橋店/新前橋店/天川店/
　大胡店/大胡店/大間々店/笠懸店/片貝店/
　上大類店/上新田店/上中居店/上泉店/
　上南町店/小出店/小島町店/国領店/
　新前橋店/前橋店/新町店/玉村店/
　東店/南町店/吉岡町店/富士見店/藤岡店/
　伊勢崎店/吉岡店
ヤマダ電機 リングス前橋店
ゆうあいらんど ドキドキ冒険島 長野店
■栃木県
あかい書店 ドキドキ冒険島 黒磯店
一休さん ベイシア 大田原店/ベイシア 黒羽店/
　ベイシア 西那須野店/ベイシア 黒磯店/
　ベイシア 矢板店
アクム 足利店/足利南店
三福堂 今市店/烏山店
サンユウドウ 真岡店
タイムクリップ 大平店/佐野店
ファクランドアレックス
文具堂書店 茨城店/小山店
■茨城県
石岡ビメキアトーイ
一休さん ベイシア 神栖店/ベイシア 下館店/
　ベイシア 玉造店
Jack 竜ケ崎店

ドイズ・わん 飯島店
TVハニック 神立店
ブックオフ 下館店
ひ・らんど 鹿嶋店
■埼玉県
一休さん ベイシア 杉戸店/丸広 入間店/
　丸広 上尾店/丸広 川越店/丸広 坂戸店/
　丸広 飯能店/丸広 東松山店
エフィディ 上尾店
図書館店 BOOM戸田店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 越谷店/松伏田島店/
　小川店/春日部店
ゲーム天国 草加店
ゲームポート ピエロ
さくらや 浦和西口駅前店/大宮東口駅前店
タイムクリップ 本庄リヤ本店
トキトキ冒険島 大利根店/吉川店
ノジマ 春日部店/大宮店/熊谷店/所沢本店/
　NEW上尾店/所沢店/三郷店/朝霞店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ紅大陸 上尾店/入間店/
　春日部店/川越新宿店/北浦和店/行田店/
　鴻巣店/坂戸店/狭山ヶ丘店/狭山台店/
　所沢店/手賀沼店/田無店/秩父店/
　鶴ヶ島店/所沢店/新座店/東松山店/
　深谷店/ふじみ野店/本川越店/春日店
文具堂書店 上野店/鶴山入間店/東上野店
デジカルガーデン 東松山店
デジカルステーション 熊谷ブックドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鳩ヶ谷店
■東京都
アール 吉祥寺店/本町店
AZ Market 田無店/立川店
おもちゃの玉屋
おディスコ コヤマ 府中店
おもちゃのアウチ TVゲームフロア
キムラヤ 町田店パート2
黒田電気 国立店/立石店
ゲーマーズ 池袋本店/立川店/本店2号館/
　町田店
ゲームキッズ 東急池上店
ゲームステーション 新宿店/三軒茶屋店/
　竹ノ塚店/竹ノ塚駅前店
GAMESテーマ
コヤマ 曙店
さくらや 新宿東口店/池袋西口店/
　新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/
　新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/
　渋谷ハチ公口店
サンデフト
ジー・ファン 石神井公園店/富士見台店
スーパー源島
セキドー 国立店 ゲーム売場
ソフトマップ Duck 学芸大店
ソフトマップ GARAGE 西小山店
ソフトマップ ぶんぶん 蒲田店
大東堂 石神井店/文京店
TVハニック 赤羽店/蒲田店
東京都書房 吉祥寺店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 亀有店
メーサイド 聖蹟桜ヶ丘店/富士見台店
ノジマ 町田店/青梅店/北千住マルイ店/
　吉祥寺店/多摩センター店/NEW青梅デジタル店/
　NEW町田店/八王子南店/
　フルイフクロー国分寺店
ハチスケ 大森店/蒲田店/多摩川店
ビックカメラ 池袋東口店/池袋東口駅前店/
　有楽町店/池袋パルコ店/池袋西口店/
　新宿西口店/新宿東口店/立川店/有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ビッコロ
ファミコンショップ紅大陸 狛江店/調布店/
　成城店/ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店/光が丘2号店
ファミコンワールド 昭島店/大泉店/
　小作店/羽村店/福生店/高之原店
ペニーレイン 荻窪西口店
デジカルガーデン 蒲田店/大山店/東武練馬店
デジカルステーション FK11武蔵小山店
デジカルステーション 5号店
　錦糸町店/大井町店
モリナブール 鶴瀬店/蒲田店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口本店/
　新宿西口本店/新宿東口駅前店/八王子店/
　マルチメディア吉祥寺店/
　マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アトキッチン 船橋店
一休さん ベイシア 旭店/ベイシア 茂原店
おもちゃのヨシダ
GAME いちびんかん 東金店
GAME&HOBBY キッド
チェスアスニキンビョウ 船橋
トキドキ冒険島 木更津店/高州店
ビックカメラ 柏店
ホビーランド キューブ
デジカルガーデン 稲毛店
モリナブール 松戸北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん ビルフェロー 橋本店
おもちゃセンターナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店/上大岡店/
　港北ニュータウン店/戸塚店/瀬谷店/湘南台店/
　三ツ境店

コンプマート 横須賀店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 藤沢店
ソフトランドGARAGE 藤沢駅前店/新丸子店
ソフトランドぶんぶん 大船店/新城店/
　向ヶ丘店/元住吉店
チェスアスニキンビョウ 海老名店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲームバラエティー ビース
TVハニック 鶴見駅前店
テレビっ子 あざみ野店/江田店
トイルネビー フジ上堂
トイザらス 横浜店/港北店/大和店
ドキドキ冒険島 本厚木店/平塚店
ノジマ 相模原店/伊勢原店/厚木店/鴨居店/
　古淵本店/相模原店/横浜店/港南台店/
　相模大野店/茅ヶ崎店/東名川崎店/
　NEW厚木店/NEW港北店/NEW平塚店/
　藤沢店/平塚店/海老名店
ビックカメラ 新横浜店/横浜西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ紅大陸 上大岡店
ファミコンプラザ ジョイズ
ブックパーク24
デジカルガーデン 横浜山手台店
デジカルステーション 戸塚店/
　ブックデジカル店
マルチメディアステーション ゼロワン 戸塚店/
　鶴見店
ノデュアポリス 港北東急店/川崎溝の口店/
　相模大野店/十日市場店/横浜港北店/
　横浜青葉店
東急ハンズ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 横浜上大岡店/
　京急川崎駅前店/横浜駅前店
ロムハウス 湘南店/茅ヶ崎平店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのフルちゃん
チャオチャオ 山梨店
メジヤ 甲府店/石和店/富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エスポット 藤枝店/富士店
ゲームショップぱる フジヤかわ本店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパーコンプマート 浜松店
テレコムランド 伊豆長岡店
メジヤ 伊東店/静岡店/沼津店/掛川店/
　北部店/静岡店/御殿場店/沼津店/富士店/
　島田店
PARADE 掛川店/浜松店/静岡中島店/
　西部県店/浜北店/広見店/焼津店/藤枝店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 島田店/焼津店/藤枝店/
　静岡店/本店
ホビヨン 磐田店/富士店
デジカルガーデン クロスアミューズ清水店/
　清水店/千代田店/高松店
ノデュアポリス 掛川店/浜松店/磐田店/
　島田店/沼津店/浜松サンストリート店/
　浜北店/袋井店/富士店/島田店/富士宮店/
　富士ハ幡町店/三島店
大和電機 沼津店/三島店/不二見店/本店
■愛知県
一休さん 清水屋 犬山店/清水屋 春日井店/
　清水屋 小牧店/清水屋 藤ヶ丘店/
　ビルフェロー春日井サティ店/
　ベイシア 名古屋みなと店
エイデン 豊田本店/安城店/
　イーストシティ店/半田ワンダー店/
　稲沢店/春日井店/高蔵寺店/
　小牧インター店/豊田店/岡崎店/
　千種アスリーナ店/
　高浜シャンピアポート店/豊田店/向陽店/
　知多店/知立店/豊田東栄店/豊橋元町店/
　蒲郡店/豊橋店/岡崎店/岡崎店/
　ノアア大府店
お宝創庫 豊田店/東海店
オフハウス 豊明店/日進店/千代ヶ丘店/
　中村公園店/守山店/大曽根店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの国 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション41ピア EAST/WEST
ゲーム倶楽部 一宮店/稲沢店/小牧店/
　金山南店/豊田店
コンプマート 名古屋4F/南山店
ザクザク 半田店
スーパーコンプマート 大須/ゴールデン/
　岡崎セルビ/刈谷店
センチ 尾西店
ダンシングヘッド 一宮店/春日井店/常滑店/
　扶桑店/藤ヶ丘店
ういあは 東店
TVゲーム フジタ
■三重県
トップカメラ 本店
ドリームランド 鈴鹿店
ファミリーファミコング 上社店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ちゅみーず 中川店
ファミーズ 岡崎店/大曽根店/神沢店/
　新瑞店/知多半田店/岩倉店/安城店/
　高浜店/西尾店/千種インター店/鳴海店/
　名古屋
ファミコンハウスおいてら
ファミコンプラザ 豊明店/東海店
ホームエキスポ 豊田店/豊橋店
MAG MART 岩下店/一宮店/尾西店/
　尾張旭店/津島店/岩倉店

デジカル 黒川店/西尾店
デジカルガーデン 石川橋店/一宮北店/
　豊橋インター店/岡町北店/岡崎レスパ店/
　刈谷店/豊田店/江南店/稲沢店/豊明寺店/
　一宮店/豊田インター店/豊田248店/
　豊橋店/豊橋寿町店/半田店/高蔵寺店/
　平針店/知多店/緑店/星崎店/守山店/
　熱田店/ワンファーシティ店
デジカルステーション 小牧店/三河店/
　三国ヶ丘店/鶴舞店/パワー/
　はるひ店/ベル
デジナカオ店
ヤマギワソフト ソルフ店
■岐阜県
一休さん 清水屋 高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店/岐阜店/
　可児店/岐阜オーキッドパーク店/関店/
　美濃加茂店/多治見インター店/高山店
株式会社エーワン ユーワンストア
トワヤ ビワ店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店/岐阜店
G・Iワーズ かがしま店/岐阜店
ダンシングベア 岐阜駅前店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジョンクル
デジカルガーデン 大垣店/可児店/岐阜島店/
　多治見店
デジカルステーション 岐阜店/
　クロスアミューズ岐阜八幡店/三宮堂岐阜駅前店/
　アーコ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー 桑名サティ店/
　ビルフェロー 津サティ店
エイデン 桑名イオンタウン店/松阪店/津店/
　鈴鹿店/松阪店
ゲーム道場 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
デジカルガーデン 生桑店/白子大山田店/
　松阪店/四日市店
デジカルステーション 鈴鹿店/
　ショップ名古屋店/ショップ四日市店/鈴鹿店
■奈良県
一休さん ビルフェロー 西大和サティ店
逗コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃのマン 和歌山店
キャッツアイ 岩出店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミメスケ 国体道路本店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 草津店
パピルス八日市SOFT館
デジカルステーション トイショップみずの
LIVEBEAT 彦根本店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー 長岡サティ店/
　ビルフェロー 向日町サティ店
株式会社まきだ
ゲーマーズ 京都店
ザウルス 大宅店/小栗/上桂店/大津店/
　福知店
タカラトーイ 株式会社
ニュータイプ 桂店/西院店
ファミコンファミリー・ドリーム
ファミザウルス 長岡店/山科店
デジカルガーデン 野田川店
デジカルステーション 伏見店
メディアショップポース 西院店
■石川県
COMG! 高岡店/小松店
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 粟津店/加賀店/さくら通り店
三井ジョーシン しとろ店キッズランド
■富山県
GROOVE! 富山南店
ゲンキランド 砺波店/天正寺店
三井ジョーシン とやま本店ディスコピア/
　pitONE高岡店キッズランド/
　pitONE富山南店キッズランド
シャトル 高岡店/魚津店/小杉店/
　高岡駅前店/呉羽和店/二口店
ソフトエンターテインメント 高岡店
ハイパーゲンキランド 砺波店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイスストア コト店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ フミ店
サイト玩具店 横浜店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店/鯖江店
三井ジョーシン pitONE福井本店キッズランド
■大阪府
a-Too 日本橋店
一休さん ビルフェロー 阿倍野サティ店/
　枚方ビブレ店
ドラッグアイ 枚方店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップ ぽおにゅ 出戸店
サン フェスタ
ドラゴンフールドマップ 天神店/九条店/
　南川店/蛸谷店
なかよし 大東店/ホワイティうめだ店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 鉄大橋店

ホビーアイランド
ミノスケ 和泉府中店
ノディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
逗コン 高槻店
■兵庫県
フォーファイト 西脇店
くれよん 立花店/西神中央店
クロベェー 尼崎店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店/川西店/
　春日台店/日川台店/赤穂岬店/西明石店
ゲームショップ ハッピーワン
げーむしょっぷ茶屋
ドラゴンフールドマップ 明石店/加古川店/
　高砂店/姫路店/土山店
POWERノディアCITY 尼崎西店
ファミーズ サンクス大開店/
　サンクス円ら公園店/サンクス本店
ファミコンショップエル
ノディアCITY 西宮店/武庫之荘店/六甲店
メディオキ 伊丹店
モーモーランド 明石店
逗コン 加古川店/キャスパ店/塚口店/
　西明石店/姫路店
■広島県
おもっちゃファン 安芸津店
ゲームアーク 広島店/庄店/東広島店/
　三原本店/福山店
COMG! 才島店
デオデオ 呉本店/東広島店/福山本店/本店
TOY&ゲーム ミーく
はとや フカメ店
ファミワウルス 呉店
ノディオ! 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ビフ店
デオデオ 倉敷店/津山店
ベスト電器HAL 倉敷本店
ノラットトト 岡南店
逗コン 津島店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップアルッツ 倉吉店/鳥取店
逗コン 米子店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! 宇部店
デジカルステーション 周南店/山口大内店/
　山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ店
ゲームアーク 今里店/香川店/坂出店/
　善通寺店/丸亀店
ドキドキ冒険島 ウイングポート店
デジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
株式会社プレイ
TVゲームランドZERO 藍住店/徳島高店
TVハニック EAST店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
デジカルガーデン 高知店
デジカルステーション 安芸店/おとぎや店/
　野市店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイパブス
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB 松山本店7F
■福岡県
アーマ21 前方店
株式会社北日電サンパル
鉄方堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 南ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン 福岡店
デオデオ 下関店/福岡店/八幡西店/新宮店
TVゲームショップアーマ21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神店
ファミコンプラザBOB
ブックステーション川崎店
ブックマーケット 若松店/水巻店/福岡店
ベストソフトタウン 西新店/香椎本店
デジカルガーデン 有野店
デジカルステーション 大野城店/
　八女インター店
メディアナイン 小倉店/前原店
有限会社中牟田玩具本店 (OKおもちゃ百貨センター大牟田本店)
■佐賀県
アーマ21 上峰サティ店
イシチキ堂 唐津店
佐賀書 鳥栖店/武雄店
ファミコンハウス 伊万里店/唐津店/武雄店
ファミコンワールド 唐津店
デジカルガーデン 佐賀北店/武雄店
■長崎県
ゲームショップ トムソーヤ
佐世保ゲーム館ぴあ 大野店/下北店/
　大塔店/日野店
ファミコンハウス 長崎浜町店/西浦上店
ノディアファブ 大村店
若WO 諫早店/時津店/住吉店/島原店
■熊本県
チャレンジャー 健軍店
ファミコンショップフンファイト 熊本店/
　武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく 2ノスケ先店
ベスト電器LIMB 熊本本店

マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
若WO 熊本店/長嶺店/浜線店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 別府店
JOY-フレンド 下郡本店/府内店
TVチャンプ 竹田店/高城店/別府店
ソフトランドジャンクル 日出店/別府店
ベスト電器LIMB 大分店
デジカルステーション 大分本店/大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 高鍋店/日南店/都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 谷山店/川内店/
　高隈店/伊集院店
がらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム通隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

Schedule

新作ソフト発売スケジュール

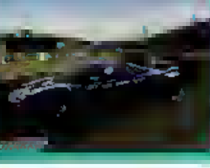
スケジュールは4月20日現在のものです。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	年齢
2005年5月発売のソフト								
12日	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	7140円	●	●		全
26日	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	6990円	●			15
2005年6月発売のソフト								
16日	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	5040円			●	12
16日	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	アクションRPG	7140円	●	●		18
23日	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	12
30日	Conker:Live and Reloaded	マイクロソフト	アクション	6090円			●	18
2005年発売のソフト								
2005年夏	Sudeki 千年の暁の物語	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2005年秋	ビートダウン	カプコン	アクション	価格未定				未
2005年	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年	Kameo:Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
発売日未定のソフト								
	コール オブ デューティ:ファイネスト アワー	コーエー	アクション	7140円			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

話題作 Pick Up! Forza Motorsport

発売元：マイクロソフト
価格：7140円[税込]



空力や挙動などの物理計算をリアルに再現した究極のレーシングシミュレーター！ 実車を使用しての詳細なチューニングなども行えるのが魅力。Xbox Liveを活用してのオンライン対戦も盛り上がること請合いだ。

編集後記

●新しいデジカメが欲しくなってきた。薄くて液晶が大きいヤツ。COOLPIX S1かCaplio R2、DSC-T7あたり。ほら、娘(3歳)の写真も撮らなくちゃならないし！(言い訳？ムネタツ)

●試合も見たくない巨人の話(堀内監督更迭希望)。清水が不憫。キャブラーって。桑田は死ぬ気でがんばれ。黒田の嫁さん、青森訛りがかわいすぎ(マシューTVにて)!!(加藤)

●「Fable」が落ち着き、「DOAU」も攻略が終了。う～ん、まだまだ熱くなれるタイトルを期待したいところ。まぁ出てくるんだけどさ。すげー楽しみ！ 次号に期待してね。(ノリック)

●旧友の結婚式参列のため熊本へ。熊本ラーメンと馬刺、馬レバ刺、馬舌刺、揚げたて辛子蓮根を堪能。地焼酎もひとりで1本空け、どうやってホテルに戻ったのか憶えていません。(山)

●サンゲリア25周年版、ブルース・リーもの、夕陽のガンマンのアルティメット、ラモーンズもの、サスペリアBOX、欲しいDVDがゾクゾク発売でうれしい悲鳴。ギャー！ (いのふえ)

●禁煙を敢行し、念願のiPod Photoを購入。チャンピオンズリーグをサッカーバーで観戦し、ビールを15杯。蒲田のラーメン屋"和然"で週2回はラーメン。今年30歳の近況でした。(笠井)

●僕は坊主頭です。髪を洗うときはリンスinシャンプーを使います。ときどき意味があるのか疑問に思うけど負けない。僕の坊主頭は今日もサラサラで。(百人乗っても稲葉)

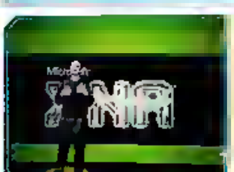
●春は出会いと別れの季節。ぼくらの部署の鼻谷さんも、いよいよみずからの道を求めて旅立つときが来ました。がんばってね～(涙)。そして次号は、こんにちは次世代Xbox！(古屋)

●3月半ばに会社が移転し、4月上旬に東京の桜が満開を迎えました。花粉症の自分は、会社の窓ごしに千鳥ヶ淵を臨んでお昼ごはんを食べられるのがうれしかった(笑)。(鼻谷)

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	野田 稔
編集長	松井宗運
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規泰／遠藤栄昭 大塚英行／目黒輔／笠井正彦／新森雄大／稲葉智秋／鼻谷年雄／田口雄之／古屋陽一
制作スタッフ	井上宝司／長嶋伸光／池田太郎
フォトグラフ	スタジオT
進行	川合昇／庄野哲／藤田昇／釜下素紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／香洲詠色／齋藤かよこ／佐藤大作／國原隆之 田中雅人／田鴻健康／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚俊一／ハメコ。／丸谷健太 みかきみかこ／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／齋藤新吾／木瀬誠二／北山貴代 デザインファクトリー・IN(石根孝太)／フリーウェイ(小牧智弘) プラティパス(西田佳子，韮沢夏彦，小田原信晃)／水川匡哉／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部寿一／梅山逸夫 高柳正人／坂下和巳／高畑利恵／田山雅子／樋口尚子／梅田岡美
雑誌営業	酒井周吾／室前秀隆／中村富忠
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ



ファミ通Xbox 2005年7月号は──
5月30日(月)発売
次号はついに全国のXboxファンが待ち望んだ次世代Xbox正式発表！ どんな衝撃が!?
予価630円

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒102-8431
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

エックスプレゼント X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「ジェイド エンパイア～翡翠の帝国～」

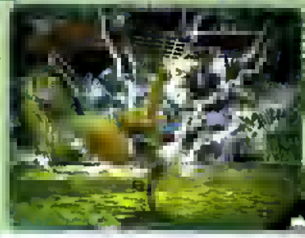


←昨年のE3でベストRPG賞を獲得した期待の新作をキミに！

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

3名

2 ゲームソフト「Conker：Live and Reloaded」



←英国レア社が放つ、危険な香りのシューティングアクション。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

3名

3 ゲームソフト「KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX」



←SNKの人気キャラクターたちが3Dになって登場するぞー！

発売元：SNKプレイモア
ジャンル：格闘

3名

4 ゲームソフト「DEAD OR ALIVE Ultimate」



←次世代に移るまえに、Xbox最高峰のグラフィックを堪能せよ。

発売元：テクモ
ジャンル：格闘

3名

5 ゲームソフト「トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー」



←特殊部隊、レインボーとなり、世界のテロリストたちを殲滅せよ！

発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：シューティング

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年6月30日(木)発売のファミ通Xbox '05年8月号にて発表させていただきます。

応募締切 5月28日(土) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※独禁公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	19	連載コラム：フランス発Xbox事情
2	New Game Cross Review	20	連載コラム：テレビゲーム研究探検
3	緊急速報：KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	21	連載コラム：香港劇場
4	総力特集：Forza Motorsport	22	攻略X：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー
5	総力特集：Fable	23	攻略X：コンスタンティン
6	総力特集：スパイクアウト バトルストリート	24	攻略X：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー
7	総力特集：DEAD OR ALIVE Ultimate	25	攻略X：スター・ウォーズ リパブリック コマンド
8	連載：Team NINJA FREAKS	26	連載：海外ゲームMANIAX
9	特別対談：神直利X泉水敬	27	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
10	特別企画：Xboxゲームアワード2004結果発表編	28	連載：Xboxコミュニティーな人々
11	X SPECIAL：ジェイド エンパイア～翡翠の帝国～	29	連載：Hey! Hey! Halo!!
12	X SPECIAL：Conker：Live and Reloaded	30	連載：Phantom Dust LABORATORY
13	X SPECIAL：ビートダウン	31	連載：MY Xbox Game Life
14	X SPECIAL：レッド・デッド・リボルバー	32	連載：XboxイチオシSHOP@ファミ通Xbox
15	X SPECIAL：CAPCOM FIGHTING Jam	33	連載：編集長日記
16	特別企画：次世代ゲームマシンのテクノロジーを徹底検証する！	34	X Schedule
17	読者コーナー：READER'S box	35	X Present
18	連載コラム：「ファントムダスト」裏日記	36	付録：Xboxパーフェクトカタログ2005

表2 購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	9	戦場の出前持ち
2	CAPCOM FIGHTING Jam	10	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
3	Kameo：Elements of Power(仮題)	11	ビートダウン
4	KOF MAXIMUM IMPACT	12	フィッシングライブ オンライン
5	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	13	Forza Motorsport
6	Conker：Live and Reloaded	14	MASTER SLAVE
7	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～	15	RUNE BRID
8	Sudeki 千年の暁の物語	16	レッド・デッド・リボルバー

ファミ通Xbox 4月号　X Present 当選者発表

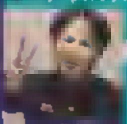
①ゲームソフト「トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー」 東京都／針ヶ谷正樹　岐阜県／子安功一　広島県／福田斉
②ゲームソフト「スパイクアウト バトルストリート」 福井県／市村拓也　愛知県／大河原匠　兵庫県／樋口充
③ゲームソフト「スーパーモンキーボール デラックス」 北海道／吉川淳一　茨城県／海老澤重郎　福井県／坪川浩之
④ゲームソフト「レッド・デッド・リボルバー」 埼玉県／高橋正喜　高知県／佐々木勇太　福岡県　岡本誠
⑤DEAD OR ALIVE Ultimate オリジナルサウンドトラック 東京都／遠藤浩之　山口県／中本昌和　熊本県／松田拓也 (以上敬称略)

17s0506



おめでとう！

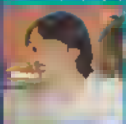
2005年3月卒業生も有名ゲーム企業に続々就職！



ファイナルファンタジー　エバークエスト シリーズ等でおなじみ

スクウェア・エニックスへ！

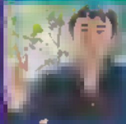
HAL入学は、資料と先輩に聞いた話で決めました。丁寧に教えてもらえるので、結果的に独学よりも間口が広くなります。プロ用の開発機器も揃っていて、教材もとても役に立ちました！



ストリートファイター　シリーズ等でおなじみ

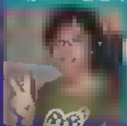
カプコンへ！

プロと同じ開発機材を使って、同じ夢を持った仲間と切磋琢磨して自分を高められました。学内イベントも多く、完成することの喜びも学べます。夢を信じて頑張れば、夢はかないます！



ナムコへ！

主なコンシューマーゲームのほとんど全てが開発可能で、ゲーム業界人の生の声も聞けます。ゲーム開発が本当にしたいと思って入学すれば、きっとゲーム業界へ導いてくれます！



ゲームリパブリックへ！

両親が、やりたいことをやるのが一番幸せ、と言ってくれました。HALは真摯に相談に乗ってくれる先生がとても心強く、同じ夢を持っている人と切磋琢磨できたのも良かったと思います。



SCEのタイトル

アルヴィオンへ！

インターンシップでお世話になったアルヴィオンから、デザイナーで内定をいただけました。ゲームを手がける上で、WindowsとMac両方を使えるようになったのも良かったです。

セガ、ハドソン、コナミ、HAL研究所にも。まさに「就職ならHAL！」

スクウェア・エニックス、カプコン（5名）、ナムコ、セガ（2名）、ハドソン、コナミ・コンピュータエンタテインメントジャパン、HAL研究所、アルゼ、ゲームリパブリック（7名）、SNKプレイモア（2名）、トーセ（4名）、ディンプス、サン電子（3名）、アルヴィオン（3名）、サイバーコネクトツー（3名）、ポリゴンマジック（2名）、ガンバリオン、ナウプロダクション…100名以上がゲーム企業に就職！

昼間コース

4年制
- ゲーム制作学科
- ゲーム開発学科
- CG映像学科
- CGデザイン学科
- マルチメディア学科
- ミュージック学科
- 情報マネジメント学科
- 情報サイエンス工学科

2年制
- ゲーム学科
- CG学科
- インターネット学科
- ミュージック学科
- ビジネス情報処理学科
- 情報技術学科

1年制
- 国家資格学科

夜間コース
- ゲーム学科
- CG学科
- Web学科
- 情報技術学科*

専科
- ライセンス取得コース
- ビジネス活用コース
- テクニカルコース
- スキルアップコース
- 土曜マスターコース



- IBM・任天堂・マイクロソフト ソフト・ハード先進のサポート！
- ゲーム・CGなど業界のプロ・経験者が直接指導！
- GC、PS2…プロユースの実習機器を配備！
- 指名採用につながるインターンシップ制度！
- 完全就職保証制度はHALの自信の証明です！

万一、卒業時に就職できない場合、就職が決定するまで学費免除で勉学を継続できる制度です。

「愛・地球博の「愛・地球広場レギュラー プログラム」

TATUYA ISHII PRODUCE
「精霊たちの森林舞踏会」

アーティスト・石井竜也氏のクリエイター育成にかける情熱から、3DCG映像制作でHAL学生とのコラボレーションが実現しました。



授業見学会＆体験入学！

大阪　授業見学会 6/4(土) 11(土) 25(土)

名古屋　体験入学 5/28(土) 6/18(土)　授業見学会 6/4(土) 25(土)

見学・説明は毎日！10:00〜20:00(日・祝除く)

資料請求・最新情報はWebで！

www.hal.ac.jp

(各校共通、携帯電話にも対応)

カメラ付きケータイなら簡単アクセス！ ▶▶▶▶▶▶▶

※2次元コード読み取り対応機種に限ります。

ゲームから宇宙産業まで―― 大阪駅前・名古屋駅前

コンピュータ総合学園HAL

大阪 06-6347-0001　〒530-0001 大阪市北区梅田3-3-1

名古屋 052-551-1001　〒450-0003 名古屋市中村区名駅南1-28-14

ファミ通Xbox

2005 JUN. 6月号

特別定価630円 本体600円



FAMITSU-Xbox 2005 JUN.5月号

平成17年6月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 野田 稔
発行 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL.0570-060-555(代表)

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-06

4910078850659
00600

enterbrain